动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

TWO DIMENSIONS MGNIG

93

二次元狂热

木染月

光盘定价 25

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

封面故事『离别』



4GB DVD光盘



1 全新闪卡形式"3D立体纹路"舰娘 夏季限定 水着 立绘 闪卡 村雨改二



2 NEW GAME！主题 凉风青叶 65cm三角伞挂海报

不是卡巴内，是卡巴内瑞
专访半次元人气coser 樱群

"元祖舰娘"能否战胜引领时代的后起之秀？
『钢铁少女』日方特约声优freetalk特辑

从『帝都圣杯奇谈』开始
『Fate/Grand Order』日系英灵的逆袭

我为首页添东方
东方乐祭北京站Live现场特报

论严肃战记类小说的远去
浅析『发条精灵战记 天镜的极北之星』



3『钢铁少女』花泽香菜代言海报x1 天朝原创同人海报x2 『NEW GAME！』海报x1

4 战舰レ级全身纸模

大洗町的一日行军——Panzer Vor!
地域振兴典范『少女与战车』圣地之行

轻量化风潮能否拯救美少女游戏业界？
Feng 社与抱枕与 Galgame 小品作

巧舟给我们带来的不只是一款AVG游戏，更是一种情怀
回首逆转裁判的十五年发展历程

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

Two Dimensions Manic

93.5

二次元狂热



二次元狂热


本期封面封底作者：栗子

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑
美术：塔里、小茧、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

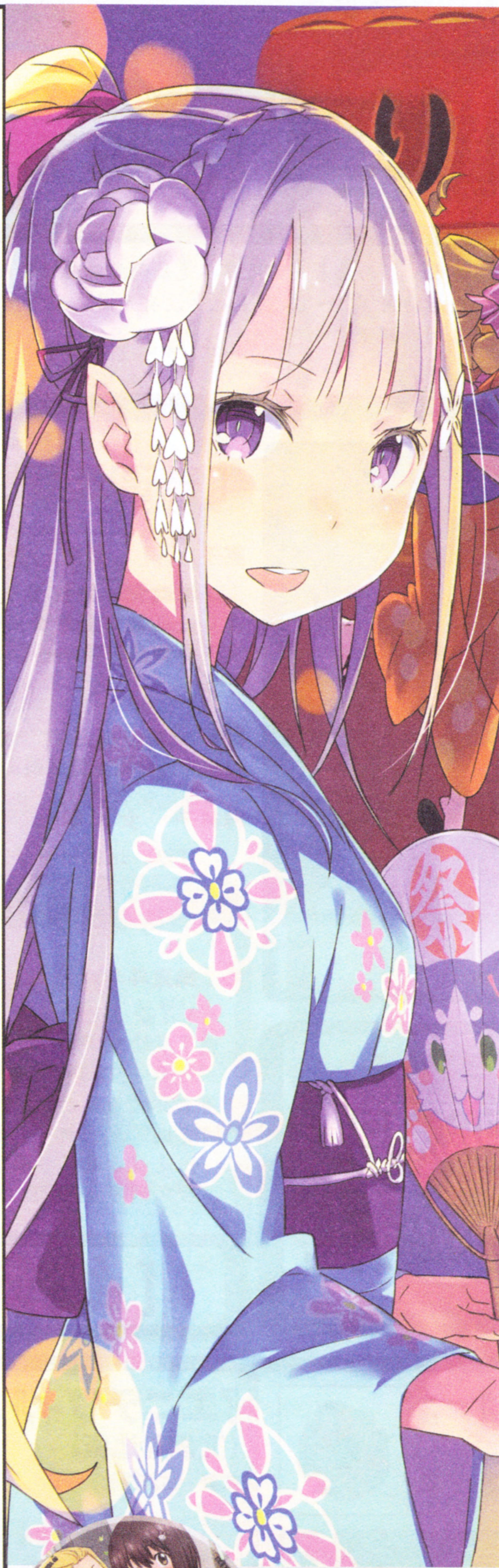
欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



首席网络合作媒体



合作同人社团





*标◎的内容收录在光盘中，请对照观看


二次元狂热微信官方订阅号
经典文章精选连载中

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以啦～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



还处于 Pokemon Go 兴奋期的河蟹子简直要爆炸啦！然而看着帝都近日不是暴雨就是暴晒的沙漠看海模式超暴走天气……比起出门玩耍还是更想在有空调的室内活动啊（￣▭￣）而且也并没有开国服……

好想要暑假，想要喊乌米达，想看烟花，想住在便利店里……

醒醒，上面的大人物喊你去加班了……（拖走



94 期封面作者：四夕（出自《Aquabianca》Psalmoi 出品）
94 期封底作者：擀面棍子（出自《Feder》En-Sof 出品）

[寄语选登]

亮子　男　学生　浙江

抱歉啊～河蟹子～上期因为临近期末，真的抽不粗时间来写回函～我还想河蟹子会不会因为找不到我的回函着急呢～～呵呵也许我有点自作多情了～～～回函我会尽量写～总之祝愿越办越好～吃的饱饱～～～

：毕竟是期末嘛，可以理解。才没有等你们的回函呢！傲娇服务试用到此为止，请充值续费（pia 飞

韩苏子　女　学生　杭州

可以，这很河蟹子。

:= 口 =lll 按照惯例，下一个表情是不是我来教教大家什么叫二刺螈了？

ID：捣鬼斗斗

A 了 2 个月的我又杀回来了！！！5 月底的考试真是愁人啊…昨天查了成绩日语 46 分…满身疮痍…嘛…重在参与…友谊第一…

然而…2DM 的 FGO 已经第四弹了…而我在空镜 DLC 中 get 的 80 级满宝具式姐之后就 A 了…果然还是活动好啊…让我从一个 5 级萌新瞬间变成了老司机…狗粮无限多不说…还送了魔方…虽然废了好多苹果…但是最后竟然奖励了比小消耗多一倍苹果…

后来到了 zeroDLC，看了某站的攻略拿到夫人本以为就结束，没

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[编辑部安利屋]

『死にたがり少女と食人鬼さん』（想死少女和食人魔）

作者：はぎ

塔里





故事的女主是一名因外表与众不同而被禁止外出最终逐渐失去了生存念头的 12 岁少女，男主则是除了人肉之外其他食物都无法下咽的食人魔……乍看之下是契合度颇高分分钟就可以一话完结的组合，但实际上这漫画讲的是食人魔男主如何拜倒在女主天使般可爱的光圈下并各种展示自己贤妻力的故事（大误）。

总之就是一部披着猎奇外皮的温馨日常恋爱喜剧，女主的可爱大于一切\(￣▭￣)/！因为原本是网络连载的关系作画比较潦草但完全不会影响到可爱的画风，极富个性的配角们也都很有看头。不过讲道理毕竟是这样的人设，故事再甜难免还是会混进一些玻璃渣子，不推荐抱着太过轻松的心态食用呦（ry

『エニデヴィ』（艾妮与迪薇）

作者：白滨鸥

稗田





因为深夜中二病发作，搜索天使与恶魔主题漫画时发现的一作。P 站 ID 为サト的作者白滨鸥老师在天使题材的研究上确实有独到之处，此前 pixivfantasia 活动中投稿的角色也大多是有翼人士。

回到本作，意外的竟然是有点百合向的喧嚣日常类型。在白滨鸥老师简练线条和沉稳的阴影排线下，两位女主角都惊人得柔美动人，充满人性的光芒。当然，两位在闯祸方面也是非常人性，啊不，任性的呢。比起神界或魔界的种种戒律，更加得到贯彻的是仁爱之心，爱美之心，懒惰之心……

真是彻底的"如果不开口都是女神"一样的角色。

想到活动前一天发现，还有宝具升级卡牌，被坑死了。。

最后要感叹的就是，狗哥站场神 TM 稳，手里 5 张人物卡都倒下了，狗哥依然坚强的活着，竟然把 40w 血的 boss 磨死了，强力推荐狗哥 23333 不过狗哥 3 个职阶，2 个还是枪兵很是不解，可能是剧情没打完的原因吧。

最后要吐槽一下 91 期的内容，嘛……

看到胖虎的闹钟的介绍，感叹难道世界第一美声不应该是静香的小提琴吗（笑哭），限量 3000 台是要闹哪样，大家是有多喜欢胖虎的歌声啊（笑哭）

然后看到 PGO，之前看到日服开放的谣言，还小兴奋了一下，毕竟日服 apple id 不用绑定信用卡，然而奥服。。。。。算了，都是痛。

翻了几页又看到匹诺曹 P 的新作品，这个初音小天使真的是匹诺曹 p 的代表形象了，看到图片，不用看文字就知道是谁的作品，当然，第一次接触到此位 P 主的歌是司空见惯的世界征服，本来觉得 MG 做的很不错，突然很感兴趣，而后 2:19 出现的初音小天使，总让我想起在玩太鼓达人（笑哭），据说好多妹子都在这里被萌哭了。

RE：0 的暗牧好多，还要去某网盘找老司机要无删版，啊！……说到无删，最近看了魔装学园第一话的无删版，看了 10 分钟就看不下去了（笑哭），为毛不直接出现在里番资源里啊，非要凑全年龄向是有多不要脸啊，据说在日本开口跪，第一集就停播了，纳闷下期新番介绍的时候 JEDI 大大应该怎么审这番 hhhhhhh

：看到这位读者这么肝废狗活动，河蟹子好像知道了为什么考试愁人了……虽然有暗牧，不过毕竟是可以放心大胆的看不会被查水表了。至于 Re0 无删减版，听说原来网页连载时内容更过分……说起全年龄里番，河蟹子更加沉迷伊莉亚呢。



ID：云夕 ましろ

一直很喜欢 2DM，现在高考完了，画了一张美少女花骑士里的雪花莲，不知道编辑部里有没有同好呢？希望有一天能成长到给 2DM 画插画，创了个 P 站 ID11661453，球支持 TUT

：有的！（抓过某竟然在午休期间开 DMMR18 区花骑士吃了柴刀的编辑。）雪花莲的花语是希望呢，相信这位读者一定能心想事成的！

（内心 OS：抓到新画师了咕嘿嘿嘿～）











木之本樱新造型手办

出品：GoodSmile
价格：12963/23148 日元

陪伴无数宅男宅女走过童年的初代萌王小樱诞生至今已经过了整整 20 周年，CLAMP 的大婶们也在这个值得纪念的时节推出了『魔卡少女樱』的新连载——Clear Card 篇。虽然连载刚刚开始，机灵的奸笑社便已做好了新作手办化的准备。这款以 CLAMP 原画为原型的小樱手办造型非常华丽，从可爱的表情到精致的服装细节都能让我们感受到初代萌王经久不衰的魅力，即使到了新时代小樱还是和从前一样萌。手办预计明年发售，普通版之外另有附加了背景台座的豪华版，效果十分绚丽。

宅收藏





Q 版武装少女轰雷

出品：寿屋　价格：5200 日元

寿屋的 Q 版小人 Copoche 和武装少女 Frame Arms Girl 都是其非常有特色的模型系列，如果两个系列融合到一起会是什么样呢？寿屋还真的就这样做了。FA Girl 系列的角色轰雷推出了 2.3 头身的 Copoche 版，有着比黏土更高的可动性，全身武装也非常精致。身上部分装备可脱，作为 Q 版可动模型来说玩赏价值非常高。本款预定 2017 年 1 月发售。

『LoveLive!Sunshine!!』Aqours 瓶装水

出品：–　价格：160 日元

『LoveLive』新系列在播中，虽然暂时还不及当年 μ's，俗称水团的 Aqours 人气也随着播出持续上升中。不知道是谁规定了水团就必须要出饮料，而是是瓶装饮用水。水的味道并不会有什么区别，但光是这个包装就足够让人想买上一打了。而且重要的是价格仅仅只要 160 日元，和一般的饮用水无异，比起去年“偶像大师”推出的 1000 日元瓶装水真的是良心了不少。





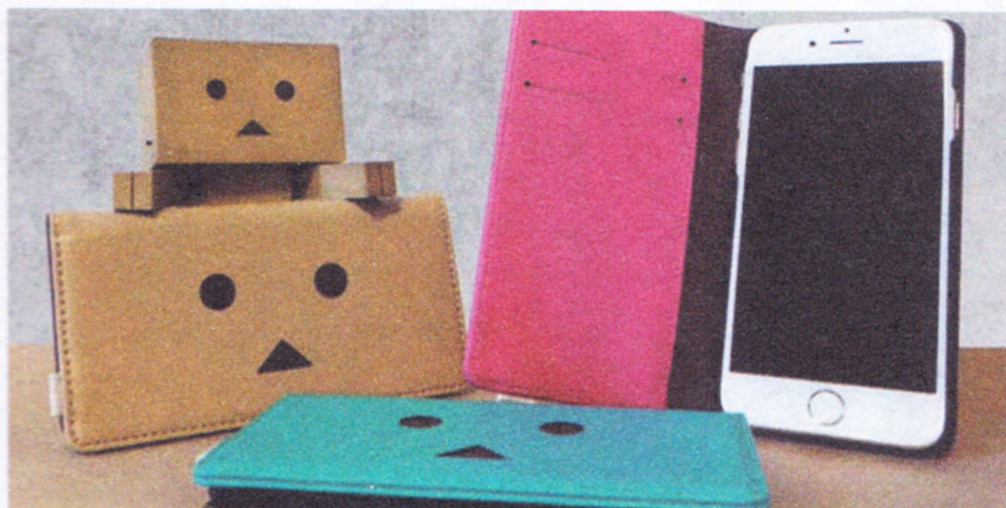




捉精灵必备充电宝

出品：自制　价格：4370 日元

虽然天朝至截稿为止还是玩不了，但『Pokemon GO』已经在短短不到一个月的时间里成为了世界现象级的游戏。为了解决在外抓精灵手机电量的问题，充电宝可以说是必备的装备。带上这款由玩家自行设计的精灵球充电宝可以挂在包上，带上它是不是更像训练师了呢。etsy 有售哦。





阿楞 iPhone 手机皮套

出品：birthday　价格：4000 日元

万能的阿楞又来了，这次是 iPhone6 的手机皮套，外壳上的阿楞面部并非印刷而是采用了两层结构立体再现，内侧带有名片皮夹。阿楞的周边一向是既简单又可爱，无论是装饰像这样的实用品都让人忍不住想要。共有 3 种颜色，预计 9 月发售。







舰队 Collection 试制一六式高音质听音机

出品：ONKYO　价格：129000 日元

舰娘的实用系高端周边，听名字感觉是不是特别高大上？其实是 ONKYO 生产的舰娘主题数码播放器（DP-X1）和耳机（H500M）组合啦～播放器本体带有战舰大和的剪影和舰娘的 LOGO，而耳机的两侧是舰娘大和与舰船车钟的设计，高级感满满。专业的音乐设备品牌音质自然不用说，此外还随商品附送装有舰娘东京交响乐会音源数据的 SD 卡，用本款设备欣赏尽享饕餮……12 月发售现可预定，当然价格也不算便宜。

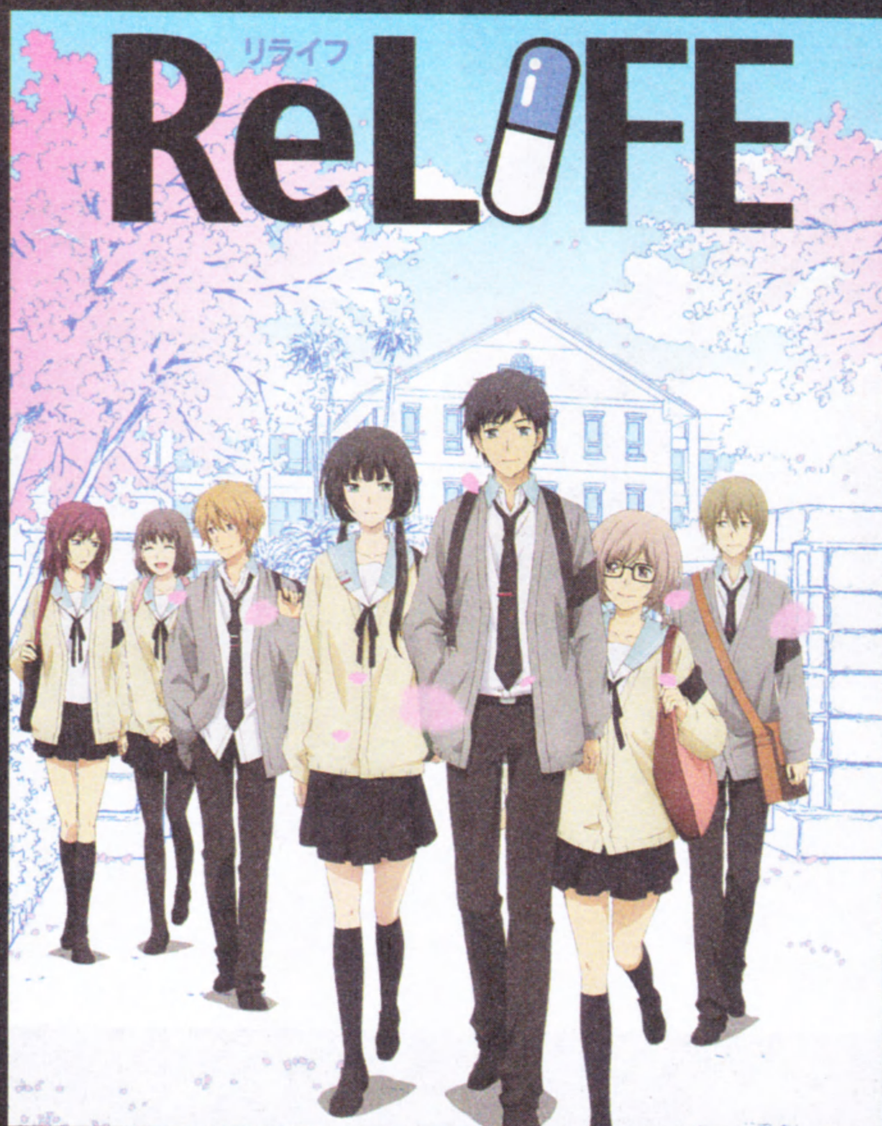
■文/windchaos ■责编/稗田 ■美编/小茧

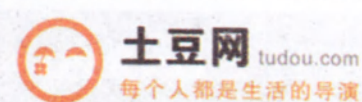
ReLife

由于在网络平台采取了全新的播放形式，实际上『ReLife』已经成为了7月第一部完结的新番。作为一部校园恋爱题材漫画，本作讲述了已经成为NEET的27岁男主通过ReLife计划变成17岁的身体重回校园的故事。与以往的校园题材不同，由于男主实际年龄是27岁NEET，所以也更方便大龄的观众进行代入。角色之间的情感纠葛作为校园恋爱作品来说处理的十分不错，尤其是女生之间的各种冲突刻画的十分真实。作为最早完结的7月新番，推荐一口气补完。

Staff:
原作：夜宵草
监督：小坂知
系列构成：横手美智子、兵头一步
动画制作：TMS Entertainment

Cast:
海崎新太：小野贤章
日代千鹤：茅野爱衣
夜明了：木村良平
狩生玲奈：户松遥





东离剑游记

怎么都没人告诉我霹雳布袋戏这么好看！相信很多人看完第一话之后都和笔者一样惊叹。爱的战士虚渊玄来写布袋戏让很多没有接触过布袋戏的观众入坑，而一话掉头也让人感叹不愧是老虚。『东离剑游记』在战斗的分镜上看得让人惊叹不已，仿佛在看中国传统的武侠大片，镜头又不桎梏于真人拍摄的难度。中日结合的风格融汇在布袋戏之中，或许很多人会因为这个而入了布袋戏的坑吧。

Staff:
原案、剧本、总监修：虚渊玄
原作：Thunderbolt Fantasy Project
操偶、拍摄：霹雳国际多媒体股份有限公司
造型顾问：GOODSMILE COMPANY

Cast:
凛雪鸦：鸟海浩辅
殇不患：诹访部顺一
丹翡：中原麻衣
狩云霄：小山力也
卷残云：铃村健一





NEW GAME!

芳文社的百合与动画工房的制作，这样的组合就已经能萌翻萌豚们了。与看惯了的芳文社校园百合作品不同，这一回『NEW GAME!』讲述了一个新人加入游戏公司的故事。尽管很期待是一个游戏版『白箱』的故事，不过作品依旧是芳文社风格的围绕角色间的日常轻喜剧。各类特点鲜明的角色们自然是本作的最大看点，不知看到角色间的百合会不会有观众萌生去游戏公司上班的念头呢？

Staff:
原作：得能正太郎
监督：藤原佳幸
系列构成：志茂文彦
角色设计：菊池爱
动画制作：动画工房

Cast:
凉风青叶：高田忧希
八神光　：日笠阳子
远山伦　：茅野爱衣
泷本日富美：山口爱





这个美术部有大问题

同样也是一部漫画改编的校园轻喜剧，不过『这个美术部有大问题』是异性恋啦。在有问题的美术部里面充满了各种奇怪的人物，围绕美术部发生的搞笑日常让人忍俊不禁。小泽亚李配的女主的第一人称心理描写充满少女心，然而喜欢上一个只喜欢二次元的男主结果只会引发各种笑话。作品整体风格在搞笑与恋爱之间无缝切换，有病却又充满魅力的各位角色是本作的最大看点。

Staff:
原作：いみぎむる
监督：及川啓
角色设计：大冢舞
动画制作：feel.

Cast:
宇佐美瑞希：小泽亚李
内卷昴：小林裕介
可蕾特：上坂堇
伊万莉麻里亚：东山奈央
立花梦子：水树奈奈





天真与闪电

本季最温馨的动画没有之一，单身父亲带着萝莉女儿的美食番，有种『白兔糖』+『幸腹涂鸦』的感觉。和各类美食番相比，『天真与闪电』中并没有什么豪华料理，第一话端上来的甚至只有一碗白米饭，而因为女儿的一个天真无邪的笑容，却能让观众感受到发自心底的温馨，以及感叹为人父的不易。身为单亲父亲的教师与女学生一起给女儿做饭这样的设定，日常有趣又充满温馨，不知不觉间就被这份亲情所打动了。

Staff:
原　　作：雨隠ギド
监　　督：岩崎太郎
角色设计：原田大基
动画制作：TMS Entertainment

Cast:
犬冢公平：中村悠一
犬冢紬希：远藤璃菜
饭田小鸟：早见沙织
小鹿忍　：户松遥





星之梦

“欢迎大家光临星象馆。这里有着无论何时永远不会消失的美丽的无穷光辉。”十年后再次听到星野梦美的经典台词，仅仅一句台词就仿佛缩短了十光年的距离。尽管动画版中的人设的还原度还有一些问题，这并不影响动画化给老玩家带来的感动与情怀。5话的OVA已经足够还原原本就不长的游戏的经典剧情，而看到会动的星象投影以及再听一次星野梦美的解说的时候，除了感动还是只有感动。感谢Key社能够在多年后想起将『星之梦』动画化。

Staff:
原作：Key
监督：津田尚克
脚本：津田尚克
音乐：折戸伸治
动画制作：david production

Cast:
星野梦美：铃木惠子
废墟猎人：小野大辅





食戟之灵 第二盘

『食戟之灵』的动画第二季终于来到了秋季选拔篇，又能看到药王的料理了。与第一季最大的不同在于，动画第二季的节奏有了明显的加快，有种在三倍速吃药的感觉，至于这样的节奏是否合适这就仁者见仁了。在第二季中制作组明显放开手脚玩梗，无论是JOJO风的噢啦噢啦还是奥特曼变身，都有种没吃药的感觉同时又比之前单纯的吃饭爆衣要有趣的多。这一季在看到各种新奇料理的同时，最大遗憾就是看到各种喜欢的角色PK被淘汰吧，不管怎样终于又能看到药王熟悉的“招待不周”了。

Staff:
原作：附田祐斗、佐伯俊
监督：米谷良知
动画制作：J.C.STAFF

Cast:
幸平创真：松冈祯丞
薙切绘理奈：种田梨纱
田所惠：高桥未奈美
叶山煌：诹访部顺一





亚尔斯兰战记 风尘乱舞

有生之年的『亚尔斯兰战记』也终于迎来了动画二期，田中芳树x牛姨的这个漫画坑不知道哪年能填完，不过还是先来看动画吧。8话的动画长度应该是对应原作小说第5、6卷的剧情，也就是讲述王子海上冒险的故事。动画风格依旧保持了上一季奇幻冒险的壮丽史诗，达龙与那尔撒斯依旧美如画。在新剧情展开的同时王子的身世之谜也将继续解开。相信只要追了前一季的观众一定都会继续关注王子的成王冒险之旅。

Staff:
原作：田中芳树
漫画：荒川弘
监督：阿部记之
系列构成：上江洲诚
动画制作：SANZIGEN、LIDENFILMS

Cast:
亚尔斯兰：小林裕介
达龙：细谷佳正
拿尔撒斯：浪川大辅
耶拉姆：花江夏树





手游 MOBILEGAME

谈及最近的手游，『Pokemon Go』无疑是最热门的话题，一时间全世界人们都跑在大街上抓宝可梦，就连三次元版的火箭队都出现了。这样一款游戏不仅引发了各种社会效应，同时也带动了任天堂和麦当劳的股价暴涨，尽管截稿时国区依然锁 GPS 中，不过这期还是先来介绍一下『Pokemon Go』吧。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 三白

精灵宝可梦 Go

游戏原名：Pokemon Go
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：虚拟现实
收费方式：道具收费
开发厂商：任天堂
官网下载：http://pokemongo.nianticlabs.com/en/

MOBILEGAME


iOS


Android





在介绍『Pokemon Go』之前想先介绍一下开发组之前的一款游戏『Ingress』，这是GOOGLE PLAY 上一款结合三次元地图的对战游戏，玩家分成两个颜色阵营在世界各地真实的地标上画地为牢，而『Ingress』的占领地图全靠玩家双腿去满大街跑，所以也是逼宅男出门系列的游戏。

于是当『Ingress』的制作组遇上pokemon 这样的知名 IP，就诞生了『Pokemon Go』这样引发社会话题的作品。『Pokemon Go』的最大魅力就是通过 AR 技术让虚拟与实景结合，通过地图让玩家自己满大街跑的同时，仿佛打破了一堵次元墙，有种宝可梦就在我们真实生活中的感觉。



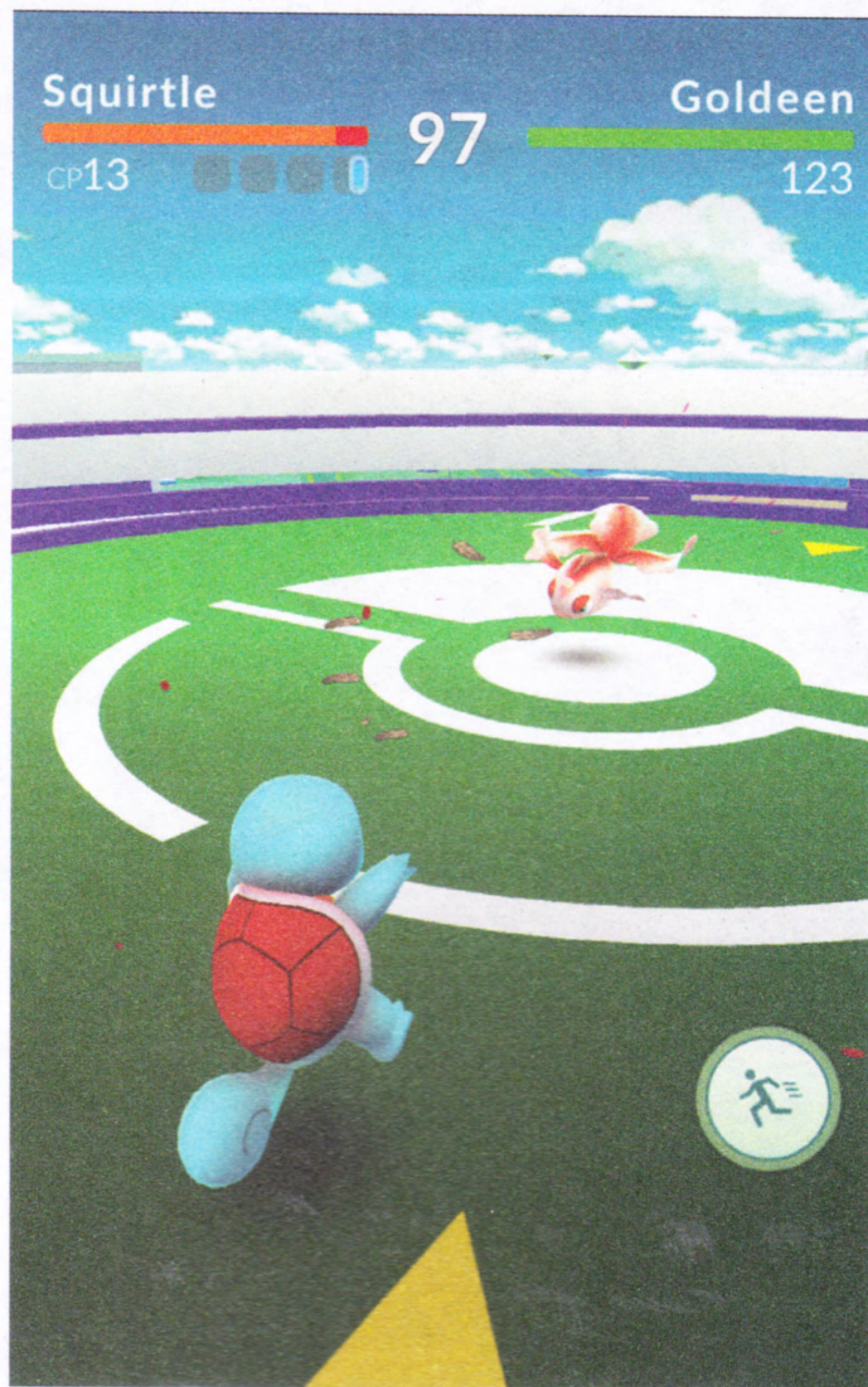
与『Ingress』一样，『Pokemon Go』中的道场选取世界各地的实景地，一般玩家走个几公里就能在自家附近的公园之类的地标建筑找到精灵道场然后开战了，不过国外有些地方方圆几公里之内道场设在警察局政府机关这种事情屡见不鲜，也引发了不小的话题。而据说目前游戏日服迟迟不开的原因是任天堂准备把全日本的麦当劳设为道场，这消息一出麦当劳的股票也疯长了。

玩家在升到 5 级之后就有三个颜色的阵营可供选择，选择颜色阵营就与『Ingress』中一样，各颜色阵营的玩家就可以全世界满地图跑一边抓宝可梦一边进行圈地运动了。而与『Ingress』不同的地方在于，『Pokemon Go』最大乐趣在于满世界去发现那些稀有的宝可梦们，越说越觉得仿佛宝可梦就置身在我们真实的世界中一样了呢。目前听说国外已经有职业玩家了，不知道有没有旅行社发现这商机以后可以搞些抓稀有宝可梦的出国旅行团什么的。

介绍了这么多，不过目前国内除了东北三省之外的绝大多数地区目前均无法正常玩到『Pokemon Go』，之前曾有一个中午短暂解锁不过稍后官方就发文说修复了这个 BUG……鉴于香港服已经开始运行，谷歌也一直想重返，大陆方面最后也还是会解锁的吧。

最后再来说一下游戏目前的收费机制，课金是用来买精灵球，相信如果想要长期玩下去的玩家都要课金买一些精灵球备着，毕竟升级送的实在不够用。而官方发售的手表可让玩家免于在路上边走路边看手机，目前这款手表全球都炒出了三倍以上价格。

相信在一段时间内，『Pokemon Go』依旧会是手游最热门的话题，不过也请各位玩家在哪天能玩到的时候，走在路上抓宝可梦的时候注意安全。



影之诗

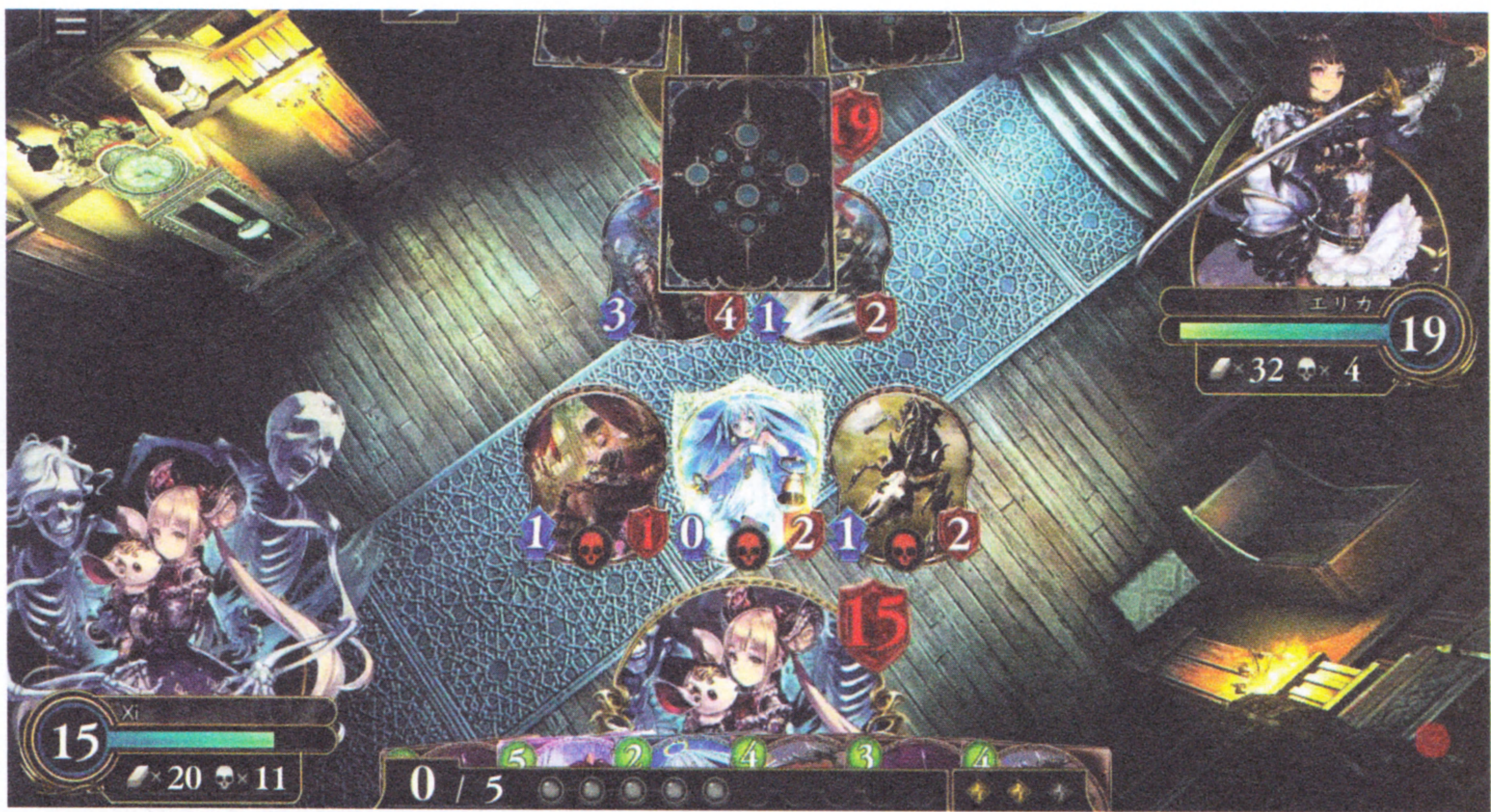
游戏原名：Shadowverse
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：卡牌对战
收费方式：道具收费
开发厂商：Cygames
官网下载：https://shadowverse.jp/

MOBILEGAME


iOS


Android





曾制作了『巴哈姆特之怒』的知名手游公司 Cygames，其对战卡牌游戏新作『影之诗』一经上线后就因精美的卡牌作画，以及如同『炉石传说』般易上手的玩法，让笔者身边不少玩家也掉进『影之诗』的坑里了。

先从画风来看，接触过『巴哈姆特之怒』的玩家都知道，Cygames 的游戏的卡牌结合了日系与欧美的画风，在萌系中又带有欧美地下城式的史诗壮烈，因此受到大量玩家青睐。玩法上『影之诗』与『炉石传说』类似，玩过炉石的玩家可以非常迅速的上手，不过在英雄技能等方面又与炉石有一些不同的地方。比如游戏中加入的卡牌进化系统，到了一定回合时玩家可以进化自己场上的卡牌（一般是 +2/+2 的效果）而后手玩家可以比先手玩家提前一回合进化的设定也一定程度上平衡了先后手的平衡性。

『影之诗』中共有 7 种不同的英雄(职业)，如同炉石和万智牌一样，每种不同职业根据技能和配牌核心战斗思路都不同，就算是炉石玩家也需要慢慢去适应了解。每天的日常任务完成后可以给玩家免费一次开卡包的机会，当然也可以课金抽卡。就算非炉石玩家冲着画风也建议去尝试一下『影之诗』。

ERAKIS ～永恒的塔与骑士之物语～

游戏原名：エラキス
【進感覚ダイスバトル RPG】
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：RPG
收费方式：道具收费
开发厂商：WeMade
官网下载：http://erakis.wemade.jp/

MOBILEGAME


iOS


Android



最后再来推荐一下笔者最近玩得比较多的一款 RPG，简单讲『ERAKIS』是一款丢骰子类的 RPG 游戏。游戏关卡以攻略地图的形式在一个单线的地图上移动战斗，游戏中共有 6 种类型的卡牌每种的攻击方式都不同，比如一张卡牌的移动力是 3 枪类型，就是在攻击一直线前方四个单位后向前移动 3 格，而有些种类卡牌是攻击周围 8 格或是前方 2×3 区域，不同的卡牌组合使得攻略一个 3 分钟就能打完的地图充满乐趣。而如果在地图上直接与敌方走到同一格，就会发生骰子决斗。双方一人使用 3 张卡牌的骰子比大小决定攻击力，不过有的骰子是 5 面骰有点是 10 面，有的是双 5 面……骰子决斗使得战斗又更添一份运气的成分在里面。





除了攻略关卡外，游戏还有打排位、玩家直接线上决斗、共刷 BOSS 等各种丰富的玩法。尽管一盘游戏只要 3 分钟，但真要刷起来也是很耗费时间的。游戏的育成系统可以让任何低级的卡牌都进化成最高 6 星，不过初始级别的卡牌技能和决斗时的骰子能力就相对要差一些。

作为一款十分好玩也十分容易沉迷的手游，强烈安利一下。▲

二次元萌系实用APP大盘点

■ 文 / 鉴 X 师 windchaos　■ 责编 / 稗田　■ 美编 / 塔里

如今，手机越来越来离不开我们的生活，随着智能机的发展萌系的 APP 也应接不暇。不知道各位平时手机里都装有哪些二次元系的 APP 呢？就算平时对二次元系的 APP 不了解也不要紧，相信读了本文之后你的手机马上就会变得大不一样。接下来让我们从新闻类、壁纸类、模拟器类、圣地巡礼类、绅士类等各个分类来盘点下有哪些值得推荐的 APP。咦，怎么有奇怪的东西混进去了。安卓类的应用直接在百度上以软件名 +APK 下载等关键字即可轻松找到下载，iOS 应用请移步到日区 APP STORE 根据文中给出的关键字进行搜索下载。



先从动漫新闻类的 APP 开始说起，首先第一个要介绍的当然就是一款 iOS 与安卓平台上都有日语新闻的 APP，这款名为 HACKADOLL 的 iOS APP 由日本梦宝谷开发，在日区 APP STORE 上搜索 HACKADOLL 即可搜到。HACKADOLL 提供了各类日语新闻资讯，读者在第一次进入的时候需要从漫画、动画、游戏、手办、声优、特摄、COS、V 家、BL 共 9 个大类中选择自己关注的新闻。而每个大类中又有许多小类可供勾选，比如动画中又细分为日常系、青春系、偶像系、战斗系、幻想系、



大作、乙女系这些类别。在勾选了自己的兴趣之后每天 HACKADOLL 就会根据读者选择的兴趣推送新闻，而每一条新闻读者又可选择喜欢、不喜欢或稍后阅读，系统会根据读者的喜好不断改进算法来推送适合的新闻。对于有一定日语基础能够看懂日语新闻的读者，HACKADOLL 是一款非常实用的 APP。顺带一提，HACKADOLL 的动画也十分好看，各种梗宅到不行也强烈推荐一下。







尽管不能算是新闻类的 APP，『嫁 Colle』也姑且放在这里一起介绍了。同样是一款 iOS 与安卓上都有的 APP，读者可访问官网 yomecolle.jp 进行下载。不是有一句网络用语叫做“XXX 是我的嫁”吗，嫁 colle 这款 APP 就能满足你的愿望，而且不仅有女性角色还有男性角色喔！第一次登陆 APP 之后用户需要从茫茫多 500 位角色中选择“我的嫁”，虽然说是选老婆 / 公，最多可添加 3 名角色，当然要添加更多也是可以的，氪金就能重婚了 XD……添加之后用户就可以每天对角色进行抚 (ai) 摸 (fu) 提升好感度，随着好感度的提升可以获得角色新的壁纸以及语音，同时用户也可以使用应用中的虚拟货币进行 GETCHA 抽卡抽语音，或是用虚拟币买礼物送给角色。当好感度提升到一定程度时，用户还能解封拍照功能使用虚拟 AR 技术与自己的老婆 / 公一起合影。嫁 colle 应用中





还设定了排名系统，用户可以看到在自己喜欢的角色中自己的好感度排名，并且还能与同样选择了这个角色为老婆 / 公的用户一起交流。实在是一个让人感觉有些狂热的应用呢。



接着再来介绍几款图片类的应用，先从比较正常的开始介绍起。最大的二次元原创图片社群 Pixiv 官方提供了安卓与 iOS 的客户端，尽管起初 PIXIV 的官方 APP 并不是很好用，在经过了多次的版本更替之后，如今的 PIXIV 客户端可以说做的已经非常用心了。不但登陆界面中就能看到每天排名最高的作品作为背景不断更替，在登陆之后包含推荐、排行、关注的几大功能已经可以满足在手机上浏览 P 站的需求了。此外，在搜索中可以通过标签或作者进行搜索，只不过想要享用搜索标签之后按照图片热度来排名依然是要购买会员的。





介绍完了 P 站官方的 APP 之后再来介绍几个安卓上非官方的 APP，有收集二次元萌图癖好的读者一定都知道 KonaChan 这个网站，当然如果你之前不知道的话为了你的身心健康建议不要去搜索试着知道。KonaChan 动漫图库这个非官方的安卓 APP 当然就是用来收集





上看 KonaChan 的图库的。尽管 APP 的名字叫 KonaChan 其实萌妹、Danbooru 甚至是 Gelbooru 都能访问。顺带说一句，Gelbooru 也有个非官方的安卓 APP 名字叫 Mbooru，为了和谐就不过多介绍了。说回到 KonaChan 动漫图库，里面有一个最主要的功能叫做安全模式，一旦在设置中关闭了安全模式就容易看到危害身心健康的图片，为了各位的身心健康请不要在设置中去掉安全模式的勾选。

除了这几个图站，相信各位绅士平时访问最多的就是 E 绅士了，不过 E 绅士在 iOS 上一直没有特别好的 APP，安卓上倒是有几个非官方的 APP，经过鉴 X 师 windchaos 一一试用下来的评测，EhViewer 与绅士道算是访问 E 绅士比较好用的网站，鉴于各种各样的问题这里就不展开介绍了。

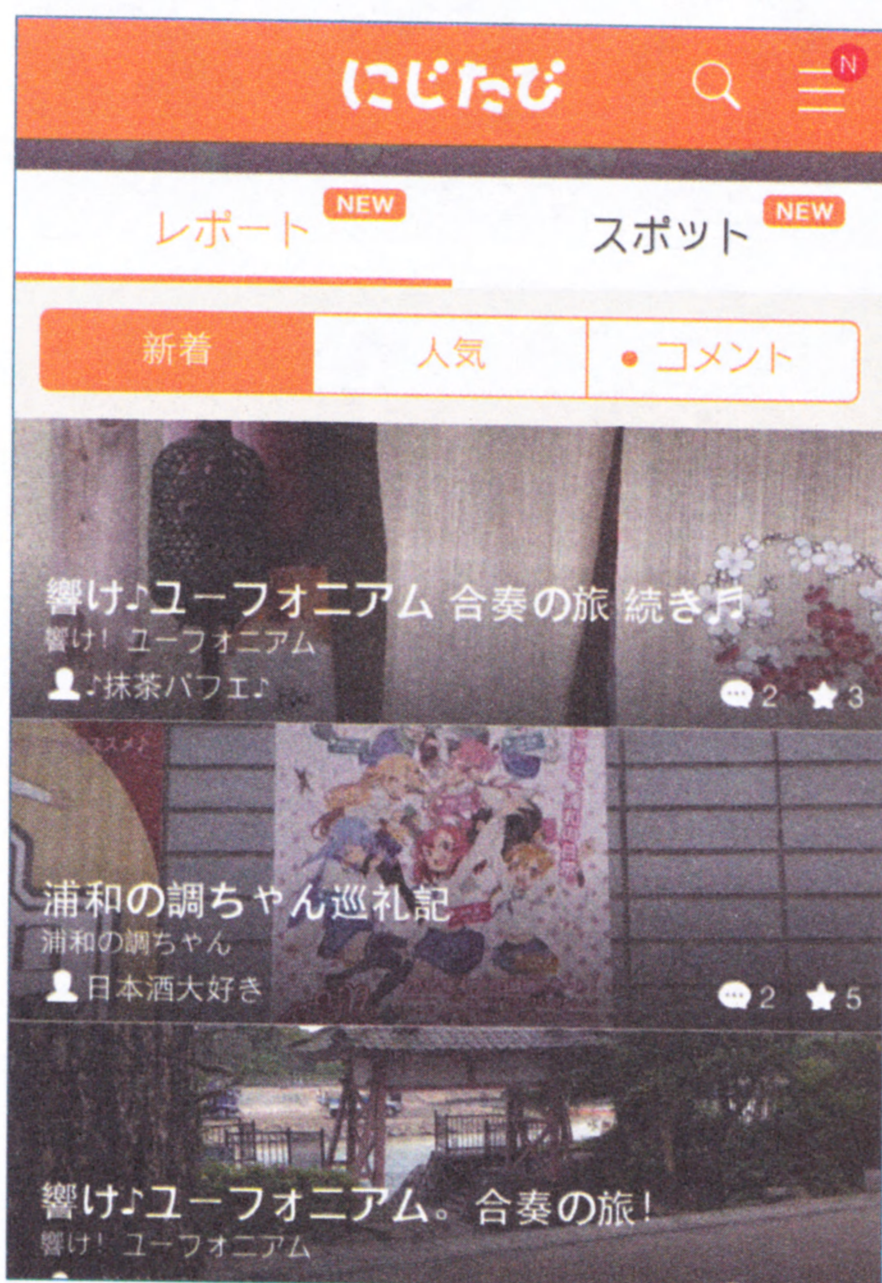




介绍了这么多宅到无药可救的手机 APP，也改到了稍微运动下的时间了，说到出门阿宅们自然第一个想到的就是圣地巡礼。圣地巡礼自然也有圣地巡礼的 APP，这款名叫 NIJITABI 的 iOS 应用可以在官网 nijitabi.jp 上下载找到。NIJITABI 是一款与朋友们一起交流与发现动漫圣地的 APP，旅行者们可以通过动画







名或者地名来检索圣地，也可以拍照之后通过 APP 登录新的圣地。更重要的功能是，动画迷们带着这个 APP 边走边拍照并记录下心得感想，发表在 NIJITABI 上与圣地巡礼的同好们一同交流。官方也会时不时的根据热门的动画去推荐近期一些值得游玩的圣地巡礼的路线。如果各位近期有去日本圣地巡礼的意向，并且觉得平时光看『二次元狂热』上完蛋了的国王推荐的路线还不够过瘾的话，有一定日语基础的读者可以下载一下这款 NIJITABI 寻找适合自己圣地巡礼的路线。





说到圣地巡礼当然就要出门了，对于大多数和笔者一样的路痴来说地图 APP 就是必不可少的了。这款名为 MAPLUS+ 的地图 APP 就能满足广大宅男出行的需要，读者们可在





官网 maplus-pit.com 上进行下载，安卓版和iOS 版都有要注意 iOS 版只对应 iOS 8.0 以上。在萌系应用盘点中介绍这款 APP 自然是因为 MAPLUS+ 够萌啦，既然国产的导航软件等请到凌志玲配音，那日本人自然会想到请大牌声优。MAPLUS+ 中请到的声优包含了德井青空、茅野爱衣、丰崎爱生、上坂堇，并且各自都有对应的虚拟角色。哪天去日本圣地巡礼的读者，也可以事先装一下 MAPLUS，听着这些大牌声优为你导航妈妈再也不怕我迷路了！

相信躺在床上用平板电脑撸黄油一定是每一个宅男的梦想，对于像笔者这样穷的买不起平板的黄油玩家就只能用手机讲究了。ONS 作为一代经典的 Galgame 引擎，在 ONS 上诞生了诸如 EF、G 线上的魔王、120 日圆、车轮国等众多经典 GAL，而如今手机上的 ONS 模拟器也已经十分强大，通过 ONS 模拟器几乎能完全模拟 ONS 引擎下的经典 GAL。

目前手机上最常用的 ONS 模拟器是一个名叫 MINE 的 APP，安卓与 iOS 平台都有，相比之下安卓平台使用起来更简单一些，iOS 由于系统权限的关系设置起来更复杂一些，有兴趣的玩家自行搜索教程这里就不展开了。实测下来笔者的渣 X 为手机用 MINE 打 GALGAME 一点都没有卡顿（手机烫手就是另一回事情了），前一段时间笔者还用手机模拟器把『海猫』的游戏补完了。除了 MINE 之外手机上还有一些 ONS 模拟器，不过实际用下来觉得都没有 MINE 好用就不过多介绍了。另外 iOS 与安卓上现在都有 GBA 与 PSP 的模拟器，PSP 模拟器就算跑的动也不可能拿手机去玩『怪物猎人』吧，GBA 模拟器现在 iOS 上有一款 GBA4iOS 已经比较完美了，拿来补完一下类似『逆转裁判』这样的文字 AVG 还是非常不错的。安卓上也有一款 GBA 模拟器名叫 gameboid，因为没有实际用过这里就不介绍了。





最后的一些篇幅来介绍一下时针类的应用，安卓和 iOS 上都有不少优秀的时针 APP，iOS 上一些比较不错的 APP 比如著名的美声时针都要付费，这里还是在免费的时针类应用里进行推荐和介绍。正好在写这篇稿子的期间，『吹响吧，悠风号』的高质量让京蜜把京都动画吹上天了，那么时针类的应用先从京都动画的官方时针 APP 开始介绍起。在京都动画的官网 APP 分类下可以找到这款 iOS 的应用，可惜没有安卓版看来京都对安卓用户不友好啊，顺带在这个页面里还能下载到不少京阿尼官方的壁纸类应用，有兴趣的可以逐一尝试下这里



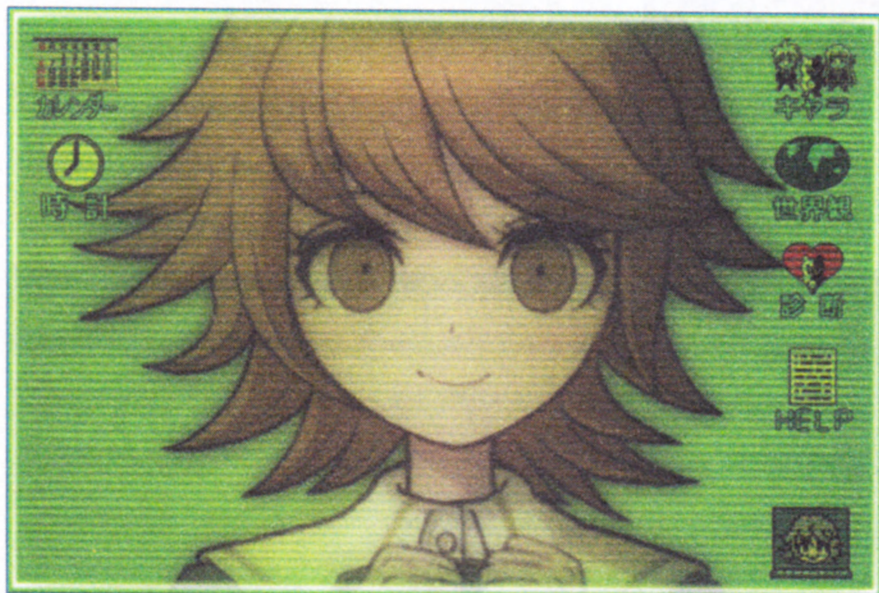


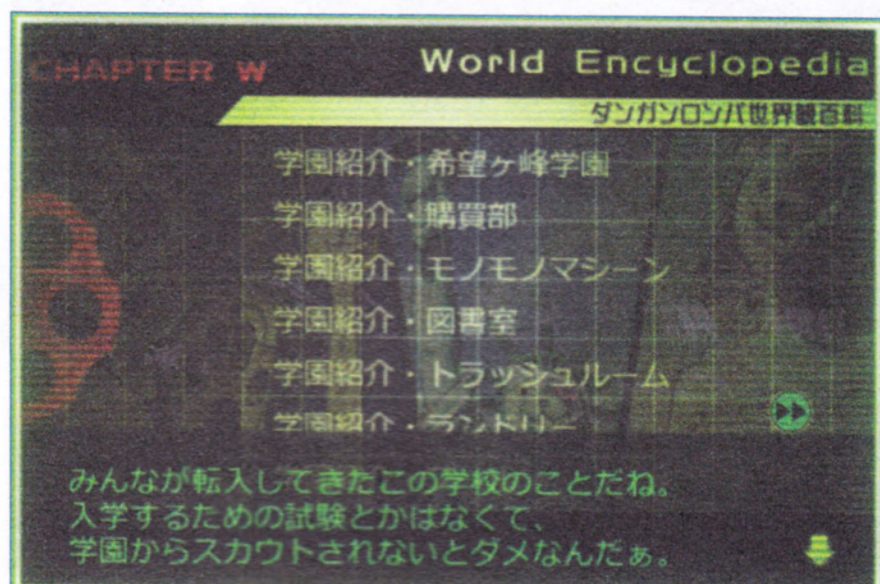
就不一一介绍了。KyoaniClock1 其实就是一个 iOS 下的萌化时针应用，功能也比较简单用户可以通过手指左右滑动来切替屏幕中显示的京阿尼经典角色。

其它的一些时针类的应用大多功能都比较简单，一般都是基本的壁纸 + 显示时间，最多再加一些角色的闹钟提醒的功能，而且看上去长得不错的时针都还要收费。



另外还是来介绍两款比较不一样的时针。首先这款『アルターエゴ for ダンガンロンパ』的时针采用的是『弹丸论破』初代中经典的伪娘角色不二咲千寻根据自己人格所制作的智能 AI，这款 APP 中不但能够看到『弹丸论破』初代所有角色的个人资料，还能够通过世界观的介绍对『弹丸论破』的世界有一个更进一步的了解。在诊断中玩家可以通过心理诊断来判断自己最接近作品中的哪一个角







色，笔者测出来的人格是灭族者翔这种事情会告诉你吗？而时针与日历功能在这个 APP 中就只算辅助功能了，当然装这个 APP 不就是为了看不二咲报时吗？忘了说了，『アルターエゴ for ダンガンロンパ』安卓和 iOS 版本都有。

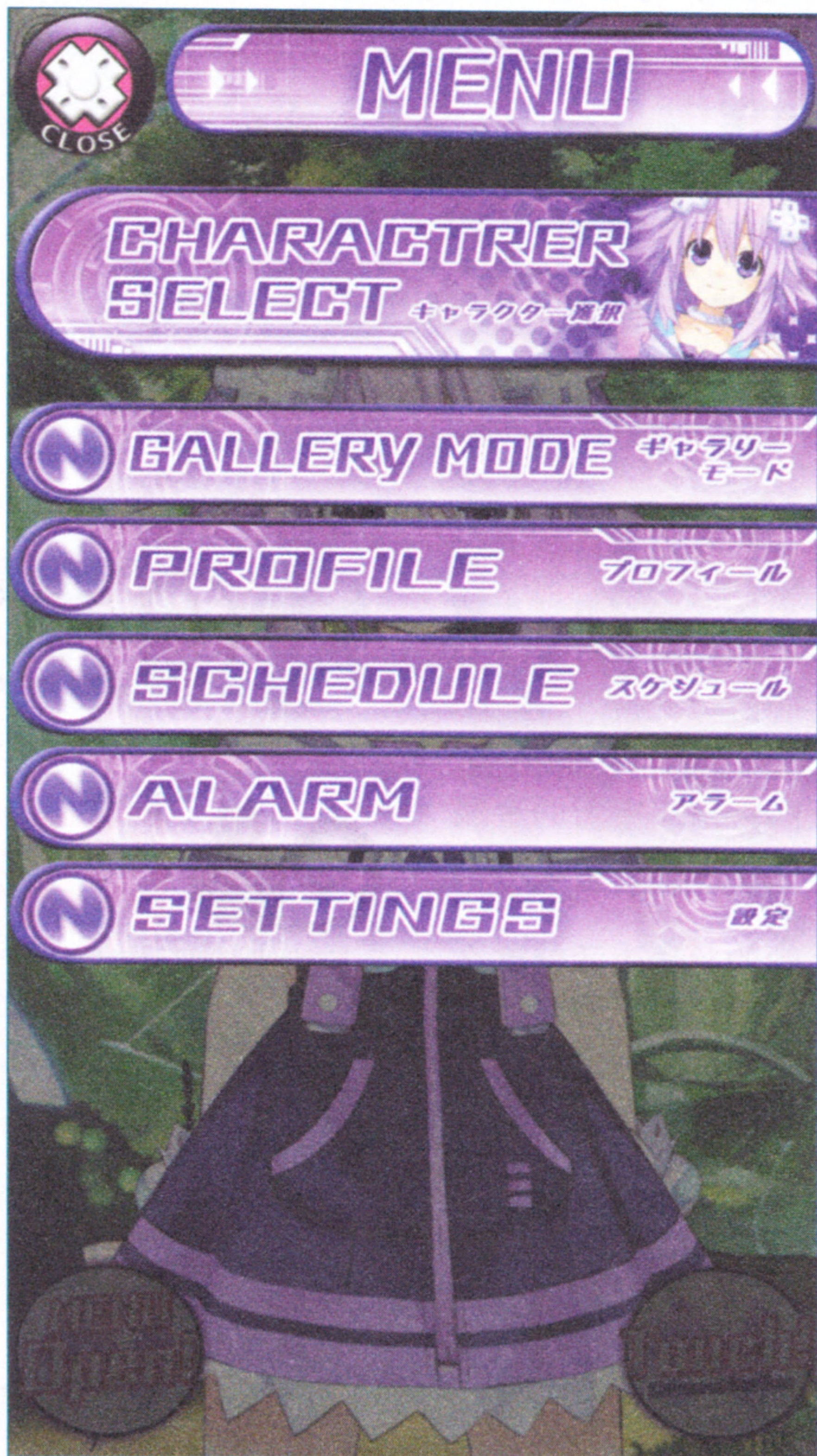




神次元海王星的官方应用『神次元アプリ ネプテューヌ』相比之下可玩性就高不少了，这款时针 APP 包含安卓与 iOS 版可通过官网进行下载。在这款号称神次元 APP 的时针应用中，海王星的各位主角以 3D 的形象出现在玩家面前，玩家可以点击屏幕上的 TOUCH 角色就会用语音与玩家进行交流。不过免费版出来默认的涅普迪努之外，其它的角色都是要付费购买的，当然角色的衣着也是需要付费购买的。神次元 APP 的界面不但显示玩家与当前角色的好感度与现在的时间，同时还可以设定闹钟功能，到点之后角色会用语音提供叫醒服务。此外，神次元 APP 中还有画廊模式，当然也是要首发的就不多介绍了。









最后再来介绍一款 4 月新番『任性 HighSpec』相关的时针应用来结束这次的推荐，这个时针应用可以说是死宅真恶心的典范，点击屏幕上美少女不同的地方女主会发出不同的声音（娇喘），笔者在写这篇文章的时候不小心点了一下欧派然后手机没插耳机引来办公室女同事奇怪的围观。这款名为『任性 Touch』的奇怪时针应用也太糟糕了，在写完这篇稿子之后还是赶紧删除了吧。





笔止于此，虽然文章篇幅不长也介绍了一大堆笔者个人比较推荐的二次元 APP 应用，希望其中能找到另读者满意的 APP。▲



FrontWing的低价格系列始动
『Corona Blossom』

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田 ■美编 / 三白

INFO

作品名：CoronaBlossom vol.1 –Gift From the Galaxy–
中文暂译：日冕绽放 第一章 来自银河的礼物
出品：FrontWing
原画：ななかまい（原画・SD 原画）
剧本：七央結日
音乐：松本文紀
发售日：2016年7月28日

Story

主人公大崎景次是一个以摆弄机械为特长，同时又不擅长机械的“古怪”青年。他性格开朗口不遮拦，但遇到问题之时又是个懂得深思熟虑的人。由于从小父母双亡，他在周围的人关怀之中长大，大学升学考试失败之后，就来到祖父经营的重型机械（建筑用机器人）制造修理工厂帮忙。在老顾客的关照之下，他勉强过着平淡的生活。

突然有一天，一颗陨石从天而降，落在了即将成为故事舞台的小镇上。前往坠落现场的景次，在那里遇到了附着在陨石之上的，来自宇宙的金属生命体。而且那生命体竟然还变形成了景次自己都已经忘记的，回忆中的少女的姿态。

从这一天起，景次与金属生命体——阿尔涅的奇妙的共同生活就这么开始了。不久之后，逐渐学会地球语言的阿尔涅说出了自己朝思暮想的心愿——想回到自己行星。被她打动的景次也下定决心，一定要下个办法将她送回宇宙。与此同时，追击着阿尔涅的宇宙海盗少女，也来到了地球，景次的生活再次被打乱。

就这样，在各种人和事的聚汇之中，景次能顺利将阿尔涅送回故乡去吗？





Character

R-ne



阿尔涅



身高：145cm
三围：B73/W57/H76
生日：不明
血型：不明





附着在坠落到小镇上的陨石上的金属生命体。原本外形是像水滴一样的形状，但由于是属液态金属，外形可以随意改变，只需要几分钟时间就可以从现在的人形变成史莱姆状。在主人公景次发现她之后，她就像是印随行为一样，对在地球上相遇的第一个人景次十分亲近，一有机会就会坐到他的大腿上，或是跟他一起睡觉。

她拥有惊人的学习能力，来到地球不过几天就成长到能够进行意识交流的程度。目前她的感情还十分稀薄，不过已经出现了觉醒的征兆……

阿久根志乃

Akune Shino



身高：164cm
三围：B94/W0/H88
生日：11月29日
血型：A型

小镇上『辰巳澡堂』家的女儿，景次小时候就认识的类似姐姐一般的存在，两人从小一起长大。大学毕业之后便回到老家帮助澡堂的工作。性格率直，喜欢照顾人，特技就是能跟所有人搞好关系，景次称她为"交友的怪物"。

虽然是个极度的弟弟控，十分溺爱景次，但她却自己否认这一点。浑身散发着一种可靠大姐姐的气场，经常有朋友找她商量恋爱的烦恼。可是当恋爱降临在自己身上时，她却变得十分不自在，面红耳赤，形迹可疑。

雾岛茱萸子

Kirishima Kumiko



身高：154cm
三围：B86/W57/H87
生日：6月22日
血型：O型

与景次同年的少女，性格开朗积极，时刻都很快活，是个彻彻底底地积极主义者。不过一旦坐上机器人就会性情大变，让人不由得退避三舍。

她是机器人竞技的选手，拥有很强的实力，据说出席全国大会也毫无问题。虽然在赛前被认为是夺冠热门，但由于在比赛中受伤而暂时停止活动。目前为了疗伤和复健而寄住到了表姐家经营的『辰巳澡堂』，并在那担任着看板娘。她与景次相识不过数年，为了在实地学习建筑机器人的知识，她作为景次的助手与他一起在工厂工作。

莉莉·鲁卡露莎·夏莫尼

Lily Lucalusa Shamony



身高：160cm
三围：B88/W56/H88
生日：弥生月三日
血型：宇宙AB型



长着一对兽耳的性格豪爽的宇宙海盗。乘坐着鲸鱼造型的隐形宇宙飞船，追赶着艾尔涅来到了地球。可在地球着陆时飞船的重要部件损坏，无处可去的她差点饿倒在街头，为了赚取每天的生活费，只好经营起了不用隐藏兽耳也能正常工作的女仆咖啡店。

女仆装是宇宙海盗的正装，女仆的技能也是作为海盗的兴趣的一环掌握在身。

尤尼·玛丽耶塔·帕尼尼

Yunie Mariette Panini



身高：163cm
三围：B92/W57/H89
生日：皋月五日
血型：宇宙A型



宇宙海盗莉莉的部下。冷面的毒舌担当，与莉莉一样长着兽耳。是她向走投无路的莉莉建议经营女仆咖啡厅。

在海盗团队里只是担当辅助，主要的闹事活动都交给莉莉在处理。

她十分喜欢日本文化，特别是宅文化，身上穿的也是充满日式风格的服装。另外她还喜欢操作机械，甚至有给机械取昵称的习惯。平时别看她十分文静，可一旦发现有人想做对机械有害的事就会大发雷霆。

日置奏

Hioki kanade



身高：166cm
三围：B99/W60/H89
生日：4月13日
血型：B型



十分关照景次的大姐姐。身为一名心理医生，她经常有事没事都前来照顾景次。看到这样的场景志乃一般都会吃醋，而奏本人反而更加乐在其中。不由得经常逗着景次玩。

性格开朗，内心纤细，擅长倾听别人述说。虽然对人十分温柔，但自己独处的时候却又有种冷漠的感觉。

十分喜欢喝酒，经常找各种理由开喝，而与她这样的成熟大姐姐形象相反的是，她实际上是个喜欢大家一起胡闹的怕寂寞的人。

Comment

近年来，越来越多的厂商选择通过拆分的方式推出低价格系列作品，特别是 feng 的"圣域"系列和 light 旗下子品牌 Campus 的"谎言"系列都是其中的佼佼者。如今作为当今业界的中坚品牌，frontwing 在尝试推出了全价的拆分作品"灰色"系列之后，终于也走上了低价作品的路线——本次公布的『CoronaBlossom vol.1 –Gift From the Galaxy–』就是其中的第一作。

从 STAFF 来看，本作是由曾推出了『イノセントガール』、『ゆきこいめると』等游戏萌系作品的原画ななかまい × 剧本七央结日的组合来负责，作品风格也将明显偏于萌 + 拔。系列目前暂定将是三部曲，与知名的"圣域"和"谎言"系列不同的是，目前官方并未说明本系列是否会以"角色路线"拆分的形式推出，如果是主线剧情拆分的话，一作 2000 日元或许故事分量就会相当有限了。

在宣传中，官方强调了本作的几个卖点：优秀的 E-moto，即我们熟知的动态立绘；兽耳女仆咖啡店的日常；地方都市的温情等等，特别值得注意的是，本作请来了曾负责了『魔法少女小圆』和『斩服少女』等知名动画作品的背景作画的金子雄司来负责背景设计和作画，相信作品能为玩家来到舒适的视觉感受。▲



Clochette回归原点！？

『はるるみなもに』

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田 ■美编 / 三白

INFO

作品名：はるるみなもに！
出品：Clochette
原画：しんたろー
剧本：保住圭、姫ノ木あく、和泉万夜、深山ユーキ
音乐：Elements Garden
发售日：2017年3月24日

Story

故事的舞台玉津江镇在背靠着山地的同时还毗邻海洋，是一座拥有肥沃土地和丰饶自然资源的城镇。靠山的一面因为积极进行再度开发，现代化进程较快；而靠海一面则以神社为中心保持着古色古香的风貌。

这两大区域分别拥有祭拜山之神和海之神的神社，不过目前靠山的居民中存在着他们引以为豪的“现人神少女”，而靠海这边则没有神灵。认为这样的现状不妙的居民们决定迎来新的神灵，没想到来到他们这边的同样也是少女姿态的现人神，而且还是一个连镇守的职责都不能好好完成的笨蛋神。

本作的主人公山神立贵出身于祭拜山之神的神社家，是神社宫司的儿子，同时还是现任山之神的哥哥。刚刚成为海之神的笨蛋神转学来到镇上的学校，得知自己的班级里有这样一号人物之后，立刻请求他协助自己进行神灵的修行，而与此同时，似乎还有许多各种各样的外来神灵来到这个城镇，从此立贵从此便开始被卷入各种由神灵少女们引起的啼笑皆非的骚乱之中。

Character



春崎叶
HARUGASAKI KANAU

神名：瑞宝叶比壳命
学年：2年级
血型：A
身高：156cm
三围：B99/W57/H90

作为新任海之神来到这座城镇，是一个性格率直，认真努力的女孩子。到大约一年前还是个普通的人类，作为神灵来说是一个纯粹的菜鸟，现在甚至还不知道自己的神德是什么。本作讲述的就是她在同伴们的陪伴下逐渐成长起来的故事。不知为何被主人公凝视着称呼自己的名字，就能发挥出神之力。不过作为Clochette的重要标志——巨乳，在她身上就体现的淋漓尽致了。简而言之就是胸大无脑？



CV：歩サラ



山神 水绪里 YAMAGAMI MIOR

CV：遥そら

神名：稚向津水绪里神
学年：1年级
血型：B型
身高：141cm
三围：B71/ W52/ H74

主人公的妹妹，山之神的神社——神乐谷神社的第二代祭神。她跟主人公一样，是人类与神灵之间的后代，她作为神社家女儿降生到这个世界上，几乎完全继承了前代的力量，在信者中间拥有绝大的人气。身为山之神的她不能离开山上，所以她很喜欢听哥哥讲述山下的事情。非常喜欢哥哥，从设定上来看她是十分温柔体贴，又乖巧可爱的妹妹，也是本作中唯一一个非巨乳角色。



伊吹 明日海 IBUKI ASUMI

CV：波奈束風景

学年：2年级
血型：AB型
身高：161cm
三围：B84/ W58/ H86

身材高挑，言行给人一种冷淡印象的少女，与主人公是同级生。由于很难看出她在想什么，而且又很少与人结伴，所以给人一种神秘感。她生在一个渔夫的家庭，但由于父亲在海难事故中去世，她现在十分讨厌与海相关的神灵。而且，在故事之后，她还退出了之前十分投入的游泳部活动，不过终究还是很喜欢游泳，至今还时不时到山里的河流去游泳。



松房 英麻 MATSUHUSA EMA

CV：花澤さくら

学年：2年级
血型：O型
身高：156cm
三围：B94/ W56/ H92

主人公山神兄妹的青梅竹马的少女，城镇里日式点心点店家的女儿。性格开朗积极，对待任何人都能很快成为朋友，很会察言观色，而且擅长照顾人，对主人公来说是一个像好搭档一般的亲近存在。在家里与点心店同时经营的茶铺里作为可爱的服务生很受客人的喜爱。虽然感觉上是一个与神灵无关的角色，可是官方公布的图片中还包括了她穿着祭祀用的巫女正装，不知道故事中她是否会跟巫女或是巫女的仪式有联系。



畑上 奴衣 HATAGAMI NUI

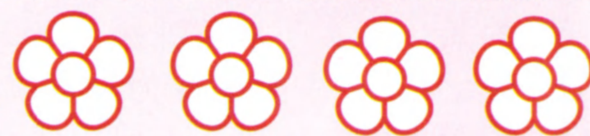
CV：沢澤砂羽

神名：珍魂奇魂塞津雷媛神
学年：1年生
血型：？型
身高：148cm
三围：B88/ W55/ H82

在自然界里天然诞生的，获得了人的外形的雷神。起初因为叶来到这里赴任遇到苦难，她专程前来相助，但随着融入这里的生活，自己也产生了想受到祭拜的愿望。性格认真严肃，属于委员长类型的女孩，年纪比主人公等人小一岁，身材也比较娇小，但却喜欢装个小大人。长着一头银发，而且还梳着标志性的双马尾，但却很有古风美人的气质，不过由于人生经验尚浅，在生活和工作里表现的颇为马虎。



Comment



作为当今业界流行的巨乳军团的中流砥柱，Clochette的最新作『はるるみなもに』是一部描写人与神灵少女们共存和成长的作品。从设定和画面风格来看，本作很明显让人联想到同为しんたろー人设和原画，并且同样拥有神灵元素的处女作『かみぱに！』。

有着优质原画保驾护航的Clochette，从其处女作开始，每部作品综合素质都保持着比较高的水准，但是剧本方面多多少少还是有一些隐患（倒不如说，大多数情况只有剧本是短板）。至今的作品能够几乎得到一致喝彩的，只有『カミカゼ』一作而已。而本作，从staff看担任主笔的保住圭早已在萌系作品中打滚多年，之前也曾参加过Clochette的作品，他的发挥应该会比较稳定；另外业界万能型的写手和泉万夜多少让人有些意外，毕竟他真正出名的作品都是『euphoria』之类偏重口和核心向的作品，在萌系中的发挥只是中规中矩；另外两位也都是萌系比较有代表性的写手，可见Clochette本没打算在本作对剧本提高太多要求，但是打造成一部剧本水品中等偏上的角色ge是完全没有问题的——或许这也就是Clochette这类主打萌系市场的厂商最理想的折衷目标。

杂志的访谈中，主笔保住圭谈到，本作会比较重视主人公的存在。虽然作品设定是以神灵少女们为中心，但是由于故事是以主人公支撑和帮助少女们成长为主轴，因为主人公的能动作用会比较明显。而且作为恋爱故事来说很重要的一点，本作会认真描写出男女主角相恋的过程和原因，而不是一开始就好感度满点的配对游戏。每条路线，也会根据话题的不同，准备了不同的展开和主题。

如果以上这几点本作都能实现的话，那么作为一部萌系作，剧本的基础就已经相当扎实了。

由于游戏发生预定在明年，即2017年的3月，相信之后还会陆续有更多的情报放出，让我们拭目以待吧。▲



微笑动画月报



▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

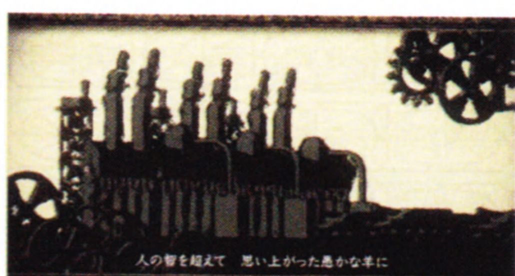
哈罗～亲爱的读者们，不少人应该已经在家过暑假了吧！空调西瓜加 Nico，再加上今夏流行的“葛优瘫”，想象一下画面还是很美好的呢 XD 本月的 Nico 整体投稿表现普通，不如上月惊艳，不过毕竟也不是每个月都能有 ryo 那种级别的大神投稿的……顺便要祝贺 ryo 的旧作「ブラック★ロックシューター」六百万再生达成，向千万再生又近了一步可喜可贺～上月推荐的新人 P 主 Mizu 的处女作『【GUMI】ターンオーバーゲーム【オリジナル MV】（番号：sm29069010）』则收获了自己第一个十万再生，成功依靠第一作就迈入殿堂，真是可怕的新人啊……与此同时，这首使用 GUMI 的作品也是 2016 年第一首拿下殿堂再生的 GUMI 作品（真是有点微妙呢），恭喜 Mizu！同时外星人 P 主“ナユタン星人”迎来了自己的投稿一周年，想想去年十月我们月报第一次介绍他的时候没想到他的后劲会这么足啊！他也借此机会投稿了纪念作『飛行少女 / 初音ミク（番号：sm29238961）』来庆祝，借他一周年的东风，他的旧作全面上榜，周刊全面霸榜气势十足啊！这么看来进来 Nico 的新人真的很努力呢～

【ボカロ 10 人】祝福のメシアとアイの塔【オリジナル MV】

番号：sm29281205　作者：ひとしずく × やま△

黄金组合之一的“ひとしずく×やま△”再加上专用绘师“鈴ノ助”的新作。所使用的 VOCALOID 达到了十位之多，然而却是个全灭大 BE 呢（哇得哭了出来），其中有在这几位笔下一向第一个死来又死去的大哥 Kaito（喂）。不过“鈴ノ助”所绘制的各个角色的黑化颜实在是美味极了 XD 这次的这个故事从标题就能看出端倪——“祝福的救世主和爱之塔”，主要是作为预言中救世主的“Miku”和九位伙伴一起踏上征途去掌管世界寿命的爱之塔中获得九个祝福从而拯救世界的故事。然而途中却不断有小伙伴私自夺走“祝福”，Miku 逐渐感觉全员都背叛了她……然而事实真相实际是如何呢？欢迎大家自己去寻找答案了，最后结束的画面实在是张力十足，“鈴ノ助”的感染力真是越发出众了。







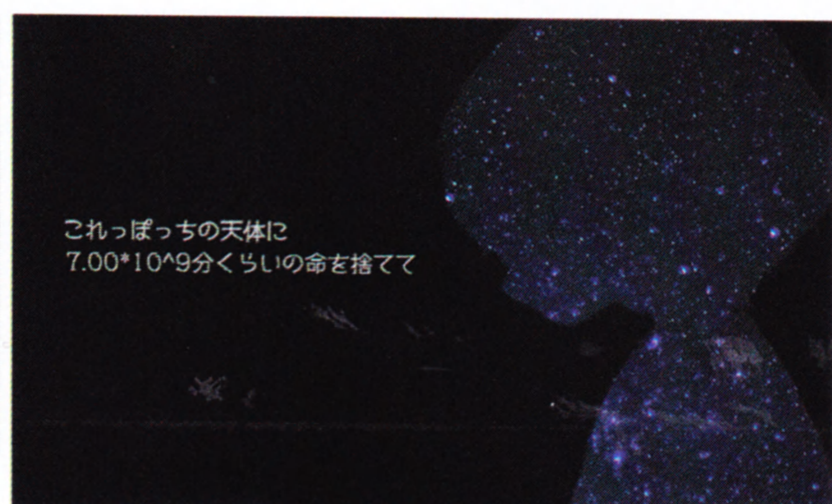


[MV] 捨て子のステラ / Neru & z'5 feat. 鏡音リン

番号：sm29272726　作者：Neru & z'5

上月 Neru 的新曲『脱法ロック / Neru feat. 鏡音レン（番号：sm29081909）』在本月开始在唱见版块全面开花，这首和 Neru 往常风格不太一样的作品的确是有非凡的魅力！Neru 也在本月又公开了一首新作。这首『被遗弃的恒星』最惊艳的部分在于中间的间奏部分，吉他贝斯的强力节奏和鼓点，算是一段非常 neru 的编曲 www 不过整体的快节奏和高音域给翻唱带来了不少麻烦，暂时来说，和 VOCALOID 版同时投稿的 Soraru 还是完成得不错的（番号：sm29272184），不过，这首本来就是 Neru 为そらる的 7 月 19 日发售的新专辑『ビー玉の中の宇宙』特地编写的新作，算是专辑的宣传啦。





NICO NICO

【公式】ニコニコ超パーティー 2015 VOCALOIDライブ

番号：so29106104

为了宣传年末的超会议，官方也顺势公开了去年超会议上VOCALOID的live部分。虽然唱见部分的直播混声音效等问题一直被人诟病，但是VOCALOID部分一向是Nico超会议的大卖点，通过回顾去年的部分不难想象今年也会有新的感动~

7月中旬开始，将于11月举行的Nico超会议开始了现场票的抽选活动，网络直播票也因为新一轮演员名单的公布而开始涨价，但是2000日元的定价还是依然处于低谷的，需要购票的小伙伴要及时入手哦!

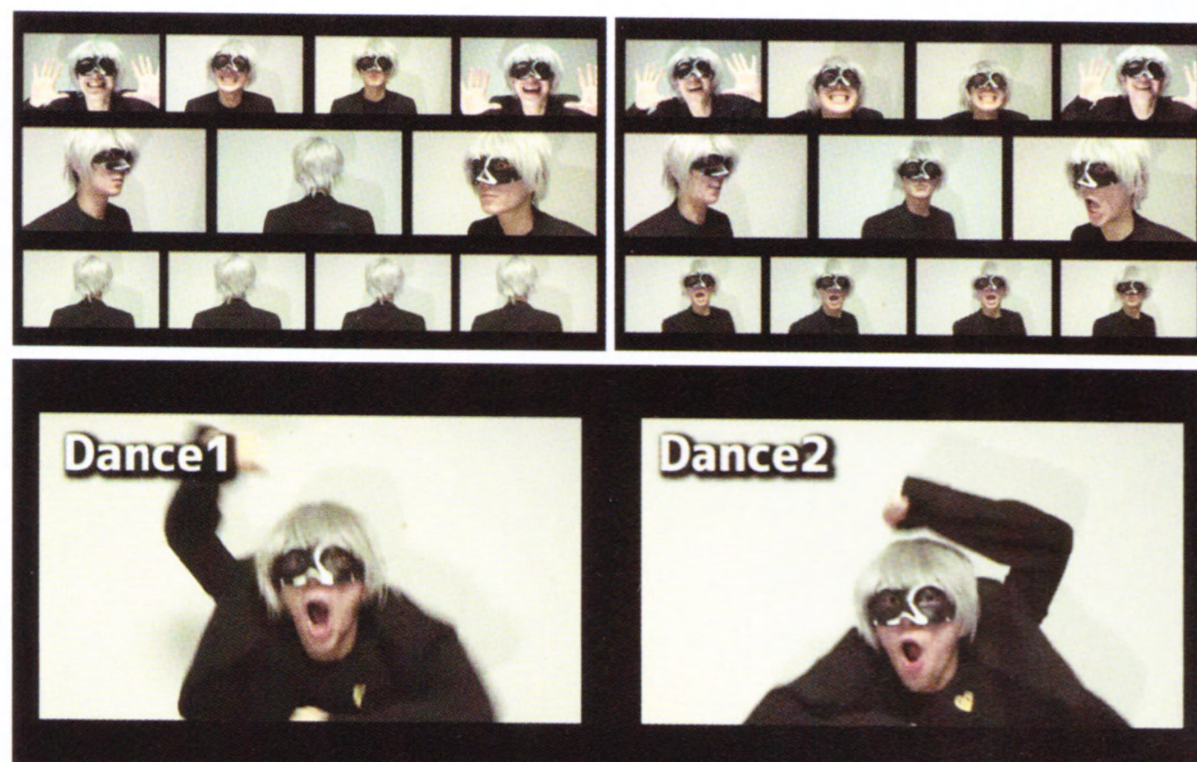
本月VOCALOID版还有ナブナ新作，也是他个人第二张个人专辑「月を歩いている」(试听：sm29098918)中的收录曲『ラプンツェル/初音ミク Dark(番号：sm29194168)』投稿，还有一首的推荐作是来自P主saiB的『【初音ミク】パイロキネシス【オリジナル曲】(番号：sm29189206)』。



【アカペラ】「新宝島」を歌ってみた【＿＿】

番号：sm29194344 作者：＿＿

本月常见版，首先要说到这首由一向不按常理出牌的“＿＿”投稿的新作，特色就是他竟然按常理出牌了(咦)！首先这是一首“アカペラ”作品，这就已经很吸睛了。“アカペラ”，国内翻译成阿卡贝拉，即纯人声合唱，常见于15或者16世纪的教堂音乐，在近年的各路选秀或歌唱综艺中逐渐被大众熟悉，也被较多地用在了流行音乐的领域。其实Nico早就有所谓“一人合唱”的作品，但其中以bbox(个人口技)居多，也有不少是使用原伴奏但是一个人分别录音合唱的多个声部合成整首。真正的阿卡贝拉作品还是少一些。一向以模仿恶搞等见长的“杠杠君”此次投稿的「新宝島」是サカナクション的作品，绚丽的音色和有趣的节奏使得这首改编成阿卡贝拉以后依然鲜活欢快，难得正经演唱帅气度爆表的“＿＿”也是要给个人工点赞！还有新作哦→『【アカペラ】「ないものねだり」を歌ってみた【＿＿】(番号：sm29285509)』



【オリジナル楽曲】恋色花火【浦島坂田船】

番号：sm29165644 作者：浦島坂田船 等

最后应景地推荐一首夏日新曲，适合与西瓜空调一起享受的那种www说到日本的夏季，最先想起的关键词中肯定有夏日祭典和焰火，这不，Nico上就出现了这首集结了一大帮的成员的新作，作词作曲Sum，乐队全部都是演奏录音，Vocal担当是うらたぬき、志麻、坂田、センラ四位，编曲中的鼓点有着非常传统的“太鼓”音色，整首曲子的曲风也是传统气息浓郁的欢快淋漓，演唱的四位全是少年的清爽音色，合唱元气满满。好久没听到这么传统音色的和风摇滚作，实在是夏日的享受呀(茶)。



另外本月Nico的新动向有一些商业方面的告知，要买碟的小伙伴记得多关注。其一是高音系唱见灯油以“TOUYU”的名义推出了自己的出道单曲；其二是唱见Da-little和EVO+被新厂牌“huddlemusic”(主页：huddlemusic.jp)收入旗下，EVO+将于今年推出自己的首张EP，Da-little则初定于明年一月推出自己的首张个人专辑，恭喜各位迈出新的一步！再来是不那么开心的事……唱见钢兵宣布Nico隐退，原因如果依稀记得去年今年和他有关的投稿和黑历史大概有会有些头目，算是比较复杂而且既然当事人已经隐退也就不再细说，总之祝一切安好。于是本月就到这里，各位有暑假的假期愉快！没暑假的工作顺利~(o´・∀・)ノハーィ▲

我不是卡巴内，是卡巴内瑞

——专访半次元人气coser樱群

■提供/半次元 ■责编/稗田 ■美编/小茧

cn：樱群（桜群）
所在地：天津/多伦多
星座：羊羊
本命角色：木之本樱 镜音铃
最近在看的动漫：Re: 从零开始异世界生活
“铁道游击队”
半次元个人主页：http://bcy.net/u/48018

半次元：欢迎可爱又帅气的无名～来跟大家打个招呼吧 w

樱群：大家好！ =3= 谢谢你们喜欢我出的无名～

半次元：樱群出过的萝莉都超可爱的！对樱群最开始的印象就是 cos 的小樱～话说这个 CN 也是跟魔卡少女樱有关吗?

樱群：小樱（木之本樱）是我的大本命呢！我还是小学生的时候，每天回家看魔卡少女樱。那时候就喜欢上了小樱，我想向她学习，保持一颗纯净、善良又勇敢的心。并且小樱出生在四月，是樱花飞舞的季节。很巧的是我也出生在四月，所以樱字是这么来的。群这个字是一个很可爱的日本妹子给我起的，自然就成为了 CN 啦～

半次元：小樱第一次 COS 的角色是什么呢～当时的感受来分享一下～

樱群：哼哼，那可算是我的黑历史了 TAT！第一次游场的角色是五更琉璃，第一次拍正片的角色是台湾（湾娘）。两次都出的不是很满意，后来就有好好注意细节啦！

半次元：感觉小樱出过很多短发的角色，包括这次的无名也是～莫非是短发控 w

樱群：我本身并不是短发控，只是出了喜欢的妹子～嘿嘿，我喜欢的很多妹子好像很多都是短发 w

半次元：小樱的无名天真可爱又不失英气～可以跟大家分享一下选景到拍摄的一些构想吗～

樱群：拍摄前我发了一条试装的微博，得到了许多喜欢。当时就在想，我一定要尽最大的力量去还原小无名，所以看了很多遍动画，然后把想拍的动作截图下来。我跑去北京的 798 进行了 1 小时的日景和 5 小时夜景的拍摄，也录了一个预告片向的小视频。这大概是拍摄时间最长的一次片子了，同时也是我第一次拍夜景。拍完的时候真的又累又开心！





半次元：记得小樱的视频里还有一个玩剑玉的片段，是练习很久了吗？_(:з」∠)_感觉初学者好难把持啊～

樱群：哈哈哈，剑玉很好玩，不过其实我根本不擅长剑玉的（笑）。视频是用了倒放的技巧，拍视频有很多小技巧，并没有想象中的那么难。

半次元：接下来还有出其他版本无名的打算吗～挑战一下战斗服什么的，比较少见小樱拍战斗场景的片子呢～有点期待！或者接下来有什么其他的计划可以透露一下吗～

樱群：会的～一定会出战斗服的小无名的！她实在是太可爱太帅了啊啊啊（痴汉脸）！我会尽力去尝试拍战斗风的！不过因为正好要去加拿大读书了，很多计划可能都要拖延了TAT……

半次元：偶尔也会看到小樱来半次元po自己的画，小樱画画是自学的吗？画多久了呢～

樱群：当初是自己画着玩的，后来发现越来越喜欢画画了！不过我一直都在手绘，不太擅长板绘，还在努力修炼中～我意识到自己的基本功不扎实，以后要好好加油了TUT

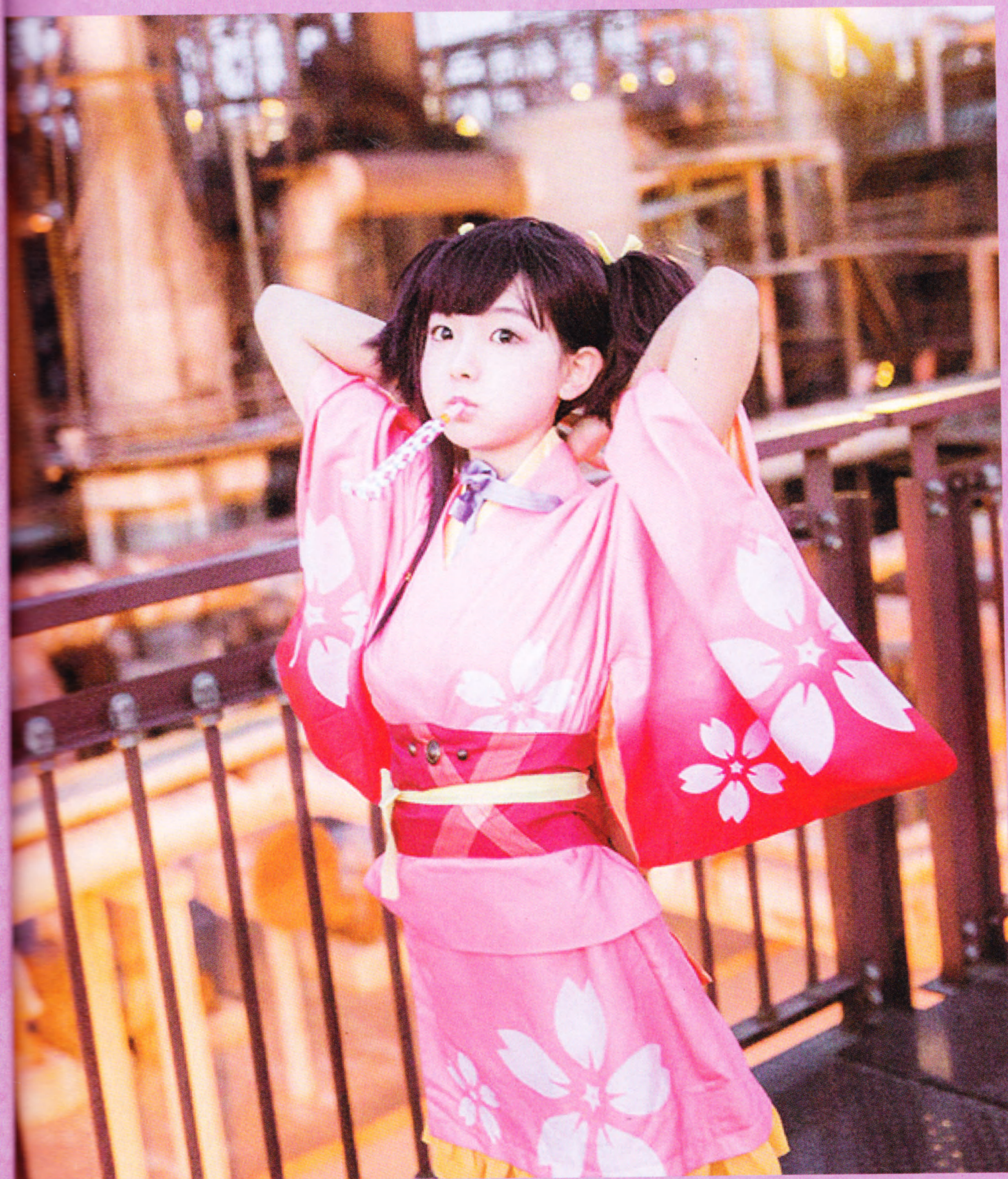
半次元：小樱有喜欢的漫画家或者同人画手吗？是因为哪部作品喜欢上的呢w

樱群：我很喜欢碧茶，一位插画师。因为他画的镜音双子实在是太可爱了，初中的时候忍痛花了压岁钱买了他的本子，我能舔一年呜呜呜！我还很喜欢国内的腿毛崩二栗和sky。我也有好多喜欢的漫画家，说都说不完。不过果然还是最喜欢Clamp了！













半次元：因为长得比较幼齿，有没有遇到过什么好事或者误会呢？

樱群：平时在学校的时候，有的朋友会叫我小学生哈哈。有一次很有趣，我出去吃饭，排号的时候旁边的一位青年问我麻麻我多大了，在上什么学。然后麻麻叫他猜一猜，他竟然猜我8岁（滑稽）。这事我能笑一年，因为真的太离谱啦哈哈哈 ~~！！

半次元：好羡慕小樱这样的合法萝莉呢 w 趁着专访快结束的时候想偷问个年龄 ~（预感要被打

樱群：哈哈，这是一个秘密！其实大家如果有关注我的微博，应该不难看出我的年龄啦！因为我经常会分享自己的日常生活 ~

半次元：最后来和喜欢樱群的小伙伴们说点什么吧/(//•/ω/•//)/

樱群：能被你们喜欢真是太好啦！出国后我也会继续 Cosplay 的！我也会继续努力修炼唱歌、舞蹈和画画技能，充实我自己的生活！这几年我实现了许多梦想，我相信你们也一定可以实现你们的梦想的！！希望在国内的时候有机会和大家多多见面！最后说一句感谢的话好啦 ~ 谢谢，我爱你们！（鞠躬）▲



天朝娘化战舰手游『钢铁少女』日方特约声优freetalk特辑！

题图授权信息：神奇影创工作室（ goodcos.cn ）成立于2013年，是一家专业的二次元和游戏摄影机构，提供从游戏代言、Cosplay服装制作、摄影、后期的全套解决方案。

此次神奇影创有幸为空中网的『钢铁少女』签约花泽香菜，并为她制作广告图，是一次充满着挑战的机遇，因为既要保持花泽香菜一贯的出片风格，又要制作出大海、少女、战争的浪漫感觉，每张图都经过数次的修正才得以问世。值得庆幸的是，提交给花泽香菜的事务所之后，海报作品一次通过，让工作室的成员感到十分荣幸！这是首次在『二次元狂热』上与大家见面，希望未来有更多机会让大家欣赏到我们的作品！

□提供/空中网
□责编/稗田
□美编/塔里

Interesting

随着舰娘运营三周年，并高歌猛进的迈向第四个年头，国内外军武娘化游戏也进入战国时代。一大批收到启发的创作者积极的冲进这个题材里展开创作。其中有个比较特殊的个例——那就是由台湾漫画家皇宇ZECO和惟丞共同创作的钢铁少女系列。因其同属战舰娘化，又早于舰队 collection 出版发表，还曾由现在已路人皆知的~~田中飞~~田中谦介未其画集撰写过推荐文，而被一些玩家称其为“元祖舰娘”。而皇宇老师更著名的『少女兵器』系列更是早在功能机时代就开发过基于 JAVA 的手机游戏，可以说是走在时代的先锋呢。本次则是携手空中网给大家带来了『钢铁少女』的手游，在此特约日方声优进行了访谈，希望大家能够喜欢。



原田瞳 Harada Hitomi

Hi~，我是饰演密苏里、长门、Z.3 的原田瞳。这三位很有个性的角色都非常有特点，哈哈。密苏里无论什么时候都很有干劲，情绪很高涨，这样的角色演起来最开心了。

不过大家有没有想过，这样性感的身材，她在战斗中怎么活动？大家会很期待吧？还有长门！嗯小长门是一个，怎么说？萝莉老太婆？哈哈。可是她是 14 岁左右的女孩，那又怎么了？呵呵，不是老太婆啊？哈哈！她是一个很不可思议的女孩，因为她也是非常可爱的女孩，所以我也是这样去演的，怎么样？Z.3 就是小男孩的样子，因为我不经常演小男孩那样的角色，所以还是很开心，很高兴的，哈哈。非常感谢能让我演这样的角色，哈哈。这三个角色跟提督阁下的关系越紧密，所说的台词就越像女孩子，所以请大家一定一定要跟这个三个角色搞好关系，培养她们。我也想玩这个游戏的，所以作为内部人士及玩家，希望能跟大家一起玩得开心，请多关照。咱们在游戏里见。



小清水亚美 Koshimizu Ami

我是饰演赤城、高雄、矶风的小清水亚美。这次很开心能够在『钢铁少女』中饰演三个角色，我。其实我录音的时候我觉得很难啊，像这样的题材，专业词、军事用语等等有很多，所以当时一直在问“怎么把这些配在一起啊？准确的重音是哪儿？”什么的，录音的时候，急急忙忙地就录了。总之，希望玩游戏的你们会喜欢这些，舰队呀，喜欢的类型呀什么的，然后，那个，喜欢可爱的类型的角色，还有希望我的台词让大家喜欢，我就很高兴啦，我是这么认为的。谢谢。

『钢铁少女』二次元狂热专属礼包码

JPTTHHGS

内容：1000* 弹 1000* 铝 3* 造船蓝图 3* 快速建造 5* 好感币

使用方式：

1、安卓用户前往官网下载（bg.kongzhong.com）最新官方客户端，安装到手机；IOS 用户可直接在 APP store 中搜索“钢铁少女”下载游戏。
2、游戏主界面右下角进入“设置”选项，点击“游戏兑换码”按钮，输入礼包码，即可完成兑换。
3、完成兑换后，礼包会发送至游戏内邮箱，记得打开邮箱查收 ~

使用说明：

1、礼包码仅限纽约港、夏威夷、海参崴三个服务器玩家使用。
2、礼包有效期至 2016 年 10 月 31 日。
3、礼包码每个用户仅可领取兑换一次。
4、请玩家妥善保管获得的礼包码，如因个人原因泄露、遗失等情况造成激活码无法使用，不再另行补偿。



村川梨衣 Murakawa Rie

我是饰演萨拉托加、弗莱彻以及空想的村川梨衣！大家觉得怎么样？（笑）不知道我饰演小萨拉托加，跟大家的印象是一样的吗？如果一样的话，我会感到非常高兴呢。大家都熟悉萨拉托加，是一个很干脆的女孩吧，啊，还是应该叫女性？总而言之就是很可爱的性格，还是很率真的。还有弗莱彻，弗莱彻我觉得大家都已经很熟悉了，她是非常可爱的性格哟，大概年龄印象，我敢剧透，原设是少女！具体年龄不能说，哈哈哈，但是确实是个少女，是那种很不成熟的，但是很有元气，有时候还会非常甜腻的那种很可爱的女孩儿，嗯…对，长得也很可爱，金头发，戴帽子，总之乱可爱一把就对啦！所以你们可要好好期待哟！啊对了，还有大家熟悉的空想！跟你们想象的一样，是 Je（法语的‘我’）的！小空想的设定啊，是一个挺有个性的很男孩子气的那种，就是那种对自己特别有自信，“自己一定是最快最快的！”所以她总是自称“Je”，是那种喜欢运动的可爱型女孩。在录音的过程中，我有些…得看各种各样的材料，因为我弄丢了剧本，不过已经找到啦，没问题了 ~ 呦西！总之就是这样啦！！请大家一定要选择这三个角色哟！

植田佳奈 Ueda Kana

我是植田佳奈，这次非常荣幸在『钢铁少女』中为四个角色配音，分别是雪风、乔治五世、加贺和贝利。四个角色描写得完全不一样，性格跨度很大，我演得很开心的。首先雪风给人感觉很有诱惑力而且很可爱，虽然有时候会有点散漫的感觉，但是只要一上战场就会干劲十足，是一个可以信赖的女生。乔治五世是个慢性子，是来自英国性格高傲且又美丽的一个大姐姐，给人感觉威严可敬的，真的很帅。然后加贺呢是个温柔成熟的大姐姐，善于隐藏自己，对这种类型容易让人产生错觉，不禁担心她是否能上战场呢，好在她只是隐藏自己，其实战斗力也很强呢。接下来是贝利，设定上她是以个副官，我综合了大家的意见，建议我要以一种慵懒的感觉来演绎，这个角色和其他人都不同，“懒”到这个程度是不是可以接受呢，还是有点担心的，从自身内心来讲她是最难的角色。平时我也经常玩游戏，如果这个游戏也在日本发行的话，我也想玩一下。要是上线了，我就能够使用自己配音的角色进行游戏，很期待哦，也请大家一起来玩吧。那么，咱们下次在游戏里见面吧，我是植田佳奈，谢谢大家。



福井裕佳梨 Fukui Yukari

我就是饰演沃斯派特、约克镇、神通的福井裕佳梨。这次啊，我饰演的角色就是很有男子气概的角色，神通女士，但是还有像沃斯派特这样的很文静的女性，嗯，还有很有精神的小约克镇，这样的各种各样的女性角色。在里面尤其是神通女士，她的性格是那种很有男子气概的个性，因为我很喜欢有男子气概的英雄。虽然在录音的时候，可能会给大家添麻烦，但是大家在玩的时候一定会喜欢上很有精神而且非常坚强、帅帅的神通女士，我觉得是这样的。那个，嗯，这是一款汇集很多女孩，然后享受在这样战斗里。我所饰演的这几个角色，请大家一定一定要试一试！是的就这么多了！就请开心的游戏吧！如果我饰演的角色大家喜欢，那我就很开心啦！～最后请大家多多关照！哈哈，我是福井裕佳梨。



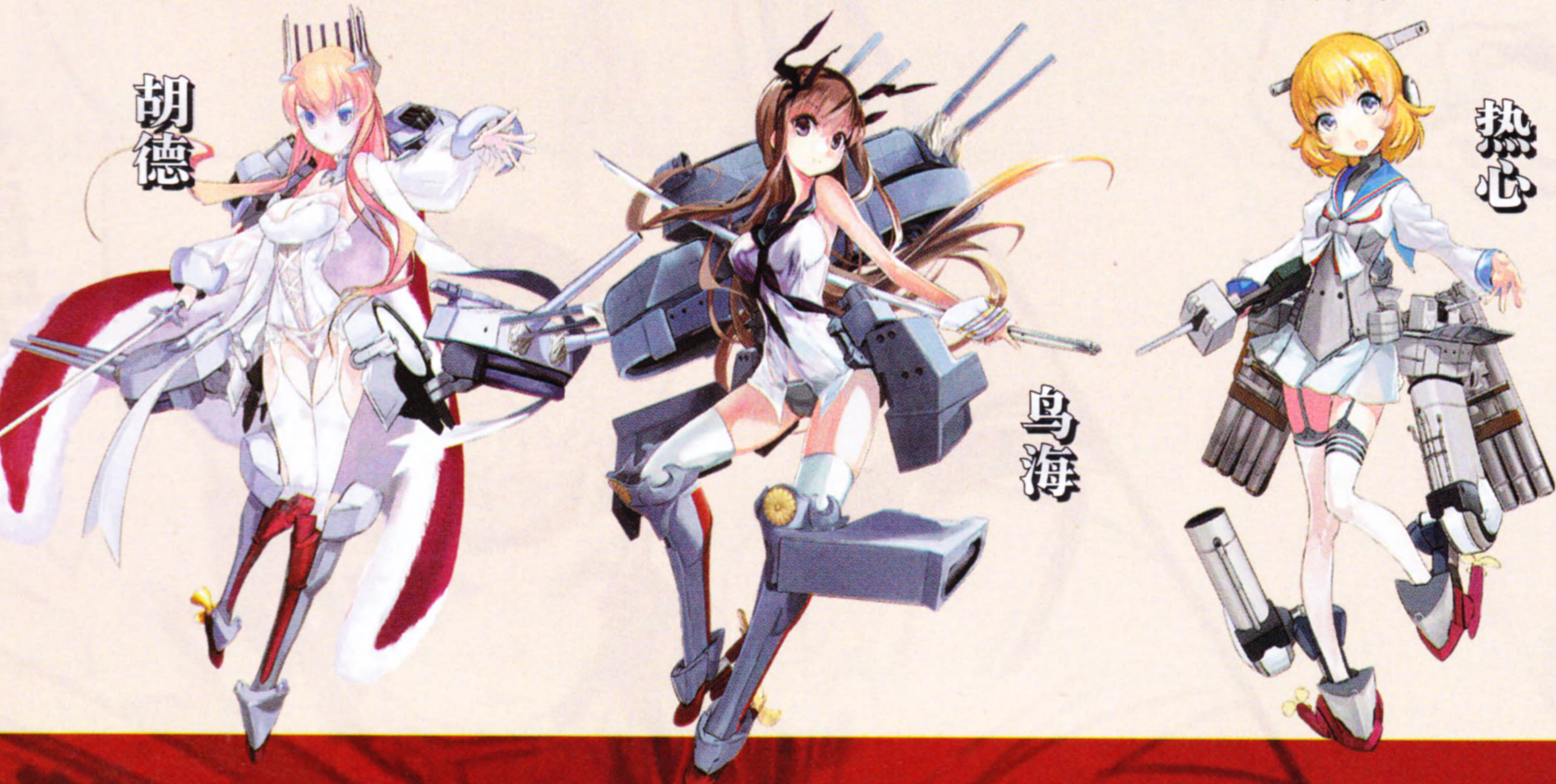
斋藤千和 Saito Chiwa

我是饰演胡德、还有鸟海、还有热心的斋藤千和。这次在『钢铁少女』中演了三个角色，本来我对战舰不太熟悉，很多种类的军备，每个都有特点，而且把这些变成女孩子的形象，我觉得太厉害了，在配音过程中我学习到了很多。如果是喜欢这些的人，我觉得光是看到这样的题材就会非常开心吧。三个角色的话，首先是胡德，我听说她是有点、比较傲慢的、大小姐那样的，还有英国风味的形象！形象，形象啊，这样才有女王的尊严，那个国家的女王。导演要求台词的发音要有点像说英语似的，我努力靠近亚瑟王的神剑一些。所以扮演这种角色，下意识就会出现一点英语单词哦，大家觉得如何呢，如果选择了她，你就知道了，请好好期待。

接下来是鸟海，我把这个女孩子饰演得很有精神的样子。我听说她是四姐妹中最小的，不过没想到，她的感觉很踏实稳重，就像平常所说的。最小的孩子倒是最踏实稳重。虽然我是家中的长女，但是却一点也不踏实，所以我就觉得，老小还是最踏实吗？就这样，我把她表现成很纯粹、很可爱的、挺标准的女孩。

热心是这个三个女孩当中最可爱的角色，简单地说，萝莉型的女孩，导演这样要求我就试试了。从个人角度来说热心是比较容易的，一个可爱小妹，鸟海是一个正义的角色，胡德是一个女王气质的角色，啊，对哦，胡德配音也比较容易。很高兴这次完成了一个比起正义更有自己的独特嗜好的角色。因为胡德是个女王，所以有点傲娇哦 但是也有一些可爱的地方。

虽然这次配了三个角色，但是录音过程却十分的轻快！每个角色都很有魅力，我在录音的时候，想着怎么把角色的性格表现的更清楚，导演一直说，好极了，我就一直高兴，心情一直高涨，所以录的很开心。如果您还没玩过这个游戏的话，请关注一下我演的三个角色。如果已经开始玩的话，虽然已经会有喜欢的角色，但是请再关注一下这个三个角色，因为我觉得这个三个角色非常可爱。非常期待下次还有这样的机会。我也很有幸看了『钢铁少女』的漫画，真的，真的大家都太可爱了，到底选哪个角色好呢，我想大家可能会困惑吧！没关系！我出演了三个角色哦，选哪个都行！哈哈哈，如果承蒙您能选中的话。我会感到很开心哦！『钢铁少女』超级好玩，请大家畅游吧！就这样，我是斋藤千和。



佐藤利奈 Satou Rina

我是佐藤利奈，在『钢铁少女』手游中饰演大和、齐柏林伯爵和皇家方舟这三个角色。之前看到过『钢铁少女』漫画封面上的大和，所以这次为她配音让我感到既惶恐又荣幸，就是这种舒服的心情。所以如果您玩得开心，我就很高兴。其实，这三个角色的性格、女孩子们的特点都很不一样，我在表演的时候非常开心。尤其是大和是一个很正直的人，有种大和抚子的感觉。齐柏林伯爵是个会很傲慢，但又会撒娇的女孩子，而皇家方舟女士竟然是个很认真很严肃的女性。三个角色都不一样，我自己区分的很清楚，如果您在游戏里遇到这三个角色，我会很高兴的哦！就这样，为了再次跟你们见面，我也要不断地努力，请继续支持我。我是佐藤利奈，谢谢。

日笠阳子 Hikasa Youko

我是日笠阳子，很荣幸为『钢铁少女』中的俾斯麦、纪伊和伊吹配音。接下来我介绍一下我配音的角色，首先，俾斯麦是在原作漫画里的主要角色之一，所以我在饰演的时候尽量还原原作的描写。人物性格的话，基本上很酷，有的时候，也会有一些幽默，就是大家都会喜欢的那种性格。请大家看她的人设，是不是很帅呢！她自称为"吾"称呼大家为"部下"，总之呢，是一个具有武士的风格的少女，语言中感情流露很少，但如果关系比较好的话，会有女人温柔的一面哦。请大家一定一定要使用这个角色，发现她可爱女生的一面哦！

接下来就是纪伊酱啦，哈哈～这是个小萝莉哦，好像和我的风格不太搭吧。她是个很精神，很纯粹的姑娘，我在表演的时候表现的很自由。加上了我声音的个性，变成了傻傻的女孩，有没有玩家已经听过她的声音了？总之呢～是个可爱小女孩，事实上在这三个角色的配音中是最简单的，平时我也很少配这种角色，所以很高兴和期待呢，这个角色也是大家都会喜欢的，请大家听我新的尝试哦。一定一定多多关照。

最后是伊吹，伊吹是个淡泊的女孩，我不经常演这样的角色，但是这种性格的角色可以表现的很从容。可以说，我演的角色当中，这样的角色会很少，不过能挑战这种全新角色我也是很开心哒。说话比较低调，貌似有黑暗面哦，很令人意外。给她配音说话的方式是比较难的，特别是她台词中的舰队名呀，武器名称呀，火炮名呀，有很多，所以我有时会出现"啊啊，不好意思，这个怎么读？""发音是什么样的啊？"之类的问题，给我留下了很深的印象，最辛苦的就是她啦。哈哈我配了三个角色，她们给我了很多有意思的回忆，请大家一定一定在游戏中使用她们哦！

我得知『钢铁少女』这个作品呢，在当地是非常有人气的作品，不仅有漫画，还有 app，目前更是人气爆棚，我觉得这款游戏会有多方面发展，我的期望是制作动画！所以请大家都来玩这个游戏，也请大家一定一定使用我配音的角色哦。期待在游戏中与你相遇！非常感谢！



种田梨纱 Taneda Risa

我是饰演飞龙、德・鲁伊特、企业号的种田梨沙。这部作品听说原作是漫画，女性角色都是拟人化出现的。我个人很喜欢这样拟人化的作品，录音的时候心情很好。真的是在每个国家的特点和舰队特点什么的方面上尊重了各种各样的史实和真实的资料，我表现的时候，一直觉得每个角色的性格都是很独特的。我个人，怎么说呢，虽然我觉得每个角色都有魅力，但是其中特别喜欢中性魅力的角色。企业号这个角色，不仅是我扮演的角色，而且我本来就是这样的性格，所以演得很开心。还有，飞龙很像学校老师，其实，她是给其他舰队训练的，德・鲁伊特是个很可爱，同时总是努力的，这样的可爱个性，每个角色都很可爱。你们支持这三个角色，我就会很高兴啦。嗨～就这样，我是种田梨沙，谢谢！





加藤英美里 Kato Emiri

我是在『钢铁少女』中饰演香霍斯特、格奈森瑙、伯斯的加藤英美里。每个角色的性格都不一样，我能够饰演非常开心。尤其是香霍斯特和格奈森瑙，虽然她们是双胞胎但性格完全不同，而且这两个角色对玩家的称呼"admiral"（提督）一词，我特别注意了在发音上加以区分，也就是说，香霍斯特说的 atomiralu 和格奈森瑙说的 admiral，发音是有差别的。因为这句台词是德语，所以我跟监督商量发音怎么表达，格奈森瑙的发音是更靠近本来的发音 admiral。香霍斯特则是那种很直率很干脆的性格，所以她说的 atomiralu 就很利索，这样。有点日语发音味道的德语这样，哈哈～

还有伯斯，因为我不经常演这样从容的角色，所以，我演得时候就有新鲜感。对了，我听说，伯斯的形象是树袋熊，所以有点呆呆的，看起来总是很困的样子，不过，性格看起来很天然呆，其实没有那么呆啦，总之是挺，挺有意思的角色。我是这样诠释她的。就这样，大家各自演不同的，嗯…各种各样的性格啦！

所以请大家在游戏中一定要尽量去提高和每个角色的好感度，这样能感受到不同角色的更多声音，只要大家玩得开心，我就很高兴啦。一定一定开心地玩。我认为你一定会很高兴的，还请大家多多关照。以上，我是加藤英美里，拜拜！▲



▼Navel的游戏『世界征服彼女』请片桐雏太为女主角之一花之宫亚子绘制的应援插画

“绚烂雏绘”与“影之轨迹”

Katagiri Hinata

Hikage Eiji

■文/完蛋了的国王
■责编/岩烧碳渣
■美编/三白

“阳”之片桐雏太与“阴”之日阴影次的世界(结)

片桐&日阴

有阳光的地方 必然也有阴影

As the shadow follows

就说片桐雏太和日阴影次这两位当家头牌吧，一个代表“阳”，一个代表“阴”，别说画风了，连人生哲学都迥然不同。但“阳”和“阴”并不总是处于对立面，有阳光的地方必然也有阴影，两者是可以完美共存的，由片桐和日阴共同参与制作的游戏永远要比他俩单干的作品要好卖，这大概就是所谓阴阳调和吧。其实不仅是这两个人，所有参与『恋姬无双』系列作画的五位画师都有自己鲜明的特点，然而真正有趣的地方在于，担任总指挥的K.バッジョ并没有为他们每个人去度身定制角色，而是随手分派，甚至很大程度上让画师们去即兴发挥。所以到后来官方干脆就不公布角色创作者，不剥夺玩家们去“对号入座”的乐趣。由于游戏登场角色实在太多，就连笔者也不可能一口气全部分门别类排列出来，这里就列举几个常年在玩家人气票选中占据前排位置的角色做一些简单分析。



▲这是那个尚能饭否的老将黄盖吗?



▲『战国恋姬』里的配角色松平元康，并非典型日阴影次风格的角色

按身价排列还是从片桐雏太开始说起。『恋姬无双』系列第一女主角关羽是她的手笔，其他还有诸如刘备（*号代表各类人气选票第一位得主）、赵云（*）、诸葛孔明、凤统和吕布（*），这一来蜀军阵营一大半都归到片桐的麾下。仅仅在笔者列举的这几个角色里就有四种完全不同的人设风格，关羽和刘备是名义上的第一第二女主角，却也是典型的套路型角色，身材、颜值、衣着特点、专属道具都在平均值以上，但又都达不到某一方面的顶级水准，这就是套路型女主角。其实官方也用这些梗来自嘲，关羽有着“黑长直绝色美女山贼讨伐者”的风评，却往往在真人出镜时被对方视而不见。刘备则一直介于一无是处与笨蛋之间，身为主角却总给人当陪衬。相比之下身为早期女主角之一的赵云就很有个人特色，经常会逗逼属性全开，时而做她的“笋干大老师”，时而扮她的正义使者“华蝶假面”，衣着的华丽程度并非走朴实路线的关羽和刘备可比，加上性格亲民，不愧为早期人气票选第一位的得主。再来看孔明和凤统这对糟糕萝莉组合，片桐画萝莉型角色的机会并不多，但作为一名全能型的画师（BL都画过怎么能不全能？），拿捏萝莉型角色也是十分得心应手，头身比和体型自不用说，本质上身为巨乳党的片桐并不触贫乳型角色，对身材的把握非常到位，而且通过对眼睛形状简单的调整达到了调控角色气质的目的，这是很高明的一招。赵云等御姐型角色都是典型的吊梢眼，改吊梢眼为扇形眼，角色的天真可爱度就一下子提上来了。萝莉军师组性格方面糟糕的设定也很有趣，但这就是企画层面的功劳的。同理，单看吕布的外表并不知道这是一个无口型的角色，只觉得肤色黝黑，一身狂野刺青的吕布却有着一对忧郁的双眸，实在是违和感满点，仅这一点就足以令人过目不忘。既然片桐的定位是“全能型画师”，那么理应能驾驭各种不同类



▲片桐笔下五个不同类型的角色：吕布、孔明、董卓、赵云、关羽

型的角色，这是她身为 BaseSon 唯一当家画师的资本，也是深受大批玩家喜爱的个人魅力点。

再说日阴影次。日阴因为在拔作圈摸爬滚打过几年，画风的色气度自不待言，有了他的存在，『恋姬无双』的整体 H 度都拔高了一个档次，日阴还兼任助理监督，所以就连 K. バッジョ也会听取他的建议来安排事件 CG，游戏里以咬为主题的场面非常多，在批评空间上本作 HCG 标签数量最多的就是“フェラ（咬）”，这显然是日阴与 K. バッジョ的共同性癖所导致的结果。但如果你觉得日阴的画风有局限性那就大错特错了，他跟片桐的画风有本质上的不同，但在基本功扎实，角色涵盖面这方面却是如出一辙的。日阴笔下的代表角色有孙权（*）、周泰、孙尚香和陆逊，基本上集中于吴军阵营（其他还有甘宁、黄盖等）。日阴的画风跟片桐一样都比较容易辨认，他画的角色脸型都要更扁更圆一些，双眼的距离则分得更开。吴军的代表角色也有丰富的性格特征，孙权是乖乖女，性格类似女子高中生，孙尚香是典型的刁蛮萝莉小公举，周泰忠厚老实不苟言笑，但私底下也有幼稚可爱的一面，陆逊倒是日阴笔下最常见的巨乳痴女御姐型角色。有意思的是，日阴毕竟做了这么多年片桐“背后的男人”，要轻易放弃自己二把手的“天职”是不可能的，从他设计的黄盖和甘宁两个角色就看得出，为了配合片桐设计的御姐孙策和周瑜，日阴也能用片桐典型的吊梢眼画风来作画，这完美体现了团队协调性的一面。

接着说八叶香南。这位 NEXTON 的前辈老资格画师一直不显山不露水，默默支持着片桐雏太。其实八叶大部分时候的定位更接近于原画组老大，负责与 CG 制作总监と一かい林檎对接工作，应该说他比日阴更擅长配合主力原画师的画风，所以平时想看到他本来的画风并不容易，正因为不容易所以『恋姬无双』才颇具研究价值。八叶香南拿到的角色有：张飞，马超（*）、马岱姐妹，黄忠、璃璃母女，五虎上将里独占其三。前三个角色都是元气少女型，或许可以理解为八叶香南比较偏爱画这种类型的角色。爆乳熟女型的黄忠原本应该是日阴影次的菜，不过既然被八叶拿下，也看得出『恋姬无双』分配角色并不那么死板。

与八叶香南戏份不相上下的是かんたか，魏军阵营的角色大都出自他之手，自曹操（*）以下，荀彧、程昱、郭嘉、许褚、典韦、夏侯惇（*）、夏侯渊姐妹等。かんたか的画风比较难把握，从好处说也很全能，从坏处说就是特征不很明显，除了后宫王曹操有先天优势比较有竞争力以外，其余角色在人气票选中很难与其他阵营的强势人物抗衡。但他能包揽三基佬则说明かんたか画男性角色的实力比其他几位画师都强。

最后是さえき北都。这位客将本来就是来锦上添花的，不过さえき北都麾下的角色并不弱，公孙瓒、袁绍、袁术姐妹、张勲、颜良、文丑二宝货、华雄（*），用“微妙”二字来形容是最贴切不过了，微妙却很有存在感，是玩家喜闻乐见的搞笑角色，有人气却不会对真正的女主角造成压力，这也是人设分配工作里智慧的体现。

等一下，好像没有提到张氏三姐妹和孟获一党？原来这部分角色是『真・恋姬无双』时新加入的，当时另外邀请了画师しのづかあつと和くわだゆうき加盟助拳。しのづかあつと的另一个笔名是なうしの，也是小有名气的エロ漫画家。『英雄谭』系列中又入伙了 MtU（徐晃）和夏彦（曹洪）二人。这样一来『恋姬无双』系列的画师阵容最终定格在了九人。

『恋姬无双』就是这样一部看似简单粗暴，却在人设方面处处体现出良苦用心的作品。BaseSon 可以调动的画师资源令人羡慕不已，虽然包括片桐雏太和日阴影次在内，任何一个画师单独出列都无法与那些业界大腕正面抗衡，但当这些人组合在一起时却发挥出了奇妙的化学反应。乍一看角色编排杂乱无章，细心观察则能发现魏蜀吴路人，每一个阵营都有一位主



▲少女作态的关羽，不开口说话的时候倒也的确是个标准黑长直美少女

片桐&日阴

一个在幕前 一个在幕后

They throw their shadows before them who carry their lantern on their back

“阳”之片桐雏太与“阴”之日阴影次。如果需要有一个人从台前转入幕后的话，那么这个人一定是日阴。“恋姬”系列后续的发展印证了片桐雏太始终居于台前，而日阴影次逐渐退居幕后的趋势。这个系列作为 BaseSon 最可靠的摇钱树，近十年来续作不断，还派生出了『战国恋姬』这个分支，与始终奋战在第一线的片桐不同，日阴所掌控的吴国角色阵却几乎没有得到任何实质上的扩张，在『英雄谭』系列中增加的鲁肃、太史慈、程普、张昭、孙坚等角色多为路人，只有太史慈和程普进入了“吴篇”的主角阵，不过她俩的画师分别是片桐和八叶，完全没有日阴的戏份。在『战国恋姬』的制作中，日阴分配到的角色也不多，只有柴田胜家、丹羽长秀、松永久秀三个豪乳御姐，外加配角松平元康，因为该系列破天荒做成了 BaseSon 史上第一款全年龄 PC 游戏，日阴的强项没有多少发挥的余地，戏份不多也情有可原。那几年的日阴影次除了间或担任一下“恋姬”系列的助理监督，就是把大部分精力都放在了 Liquid 的新作开发上。

自 2007 年以来 Liquid 借 BaseSon 大卖的利好，趁势进入爆发期，以平均每年 3 部新作的速度高歌猛进，从 2008 年 1 月的『催眠凌辱学园』到 2013 年 1 月的『大催眠』为止，5 年时间里日阴影次共为 Liquid 及其他 NEXTON 旗下拔 GAME 品牌打造了 7 部作品，加上当中为“恋姬”系列和『天下御免』等作所贡献的原画，日阴的工作量也是相当之饱和的。在创作了殿堂级作品『圣奴隶学园』后，日阴为自己设计的作品类型主要有凌辱和催眠调教两个方向，以 2008 年发售的好评作『催眠凌辱学园』为契



▲日阴的同人创作不多，偶尔也会用自己设计的角色玩一些梗

力画师坐镇，坐镇却不包办，有意预留出若干角色给其他画师来客串，这样一来在局部范围内既不影响画风的统一感，又确保了风格的多样性。推而广之到整部作品，就是由若干角色组构成了整个系列的角色阵，这个角色阵以片桐雏太为主干，由 CG 制作总监来协调原画输出为 CG 时画风上的微调与 CG 制作的品质，最终得出的成品就是我们看到的这部勇夺美少女游戏大赏“最佳人设奖”的实力大卖作。

其实由复数画师参与作画的游戏人设，其最大难点并不在统一，而在调和。统一一种画风是很容易做到的，君不见一度成为话题的 NanaWind 的所有作品，把七尾奈留和 Mitha 两位业界一流女画师招揽到一起，却是为了让两人画出一模一样，玩家几乎无法辨认的画风。诚然 Mitha 原本就是七尾奈留的脑残粉，可毕竟在业界摸爬滚打多年，不能说完全没有自己的风格，而如果让后者反过来模仿前者，那更是滑天下之大稽。

那么一定要统一两人的画风，甚至要把后来加入的高苗京铃等人的画风也都无差别的统一起来的意义何在呢？除了听上去噱头很足以外，这样的做法跟只请 Mitha 或奈留其中一位来包办原画的本质性区别又在哪里呢？这种重名而不重实的作法在业界随处可见，将大把预算花在请大牌画师的劳务费上，以致于其他方面捉襟见肘，影响到游戏的整体质量。在一部游戏里有若干种画风并存，其根本目的是为了让玩家花一份钱能体验到几种不同的口味，如果玩家买了单却没有品尝到不同的口味，这便等同于欺诈。为了不辜负玩家们的期待，调和画风的工作实际上就落到了游戏监督和 CG 监修们的身上，而 BaseSon 原画组为之付出的巨大的努力是有目共睹的。



▲『战国恋姬』的人设有了诸多新尝试，不过仍没有跳出『恋姬无双』的窠臼

机，凌辱与催眠开始分道扬镳，同年发售的『二七教师』(Nomad 出品）和『圣奴隶教师』、2010 年的『黑兽』、2011 年的『圣丽奴学园』、2012 年的『圣隶娘和歌子』(Portion 出品)、2015 年发售的『痴汉王』系列三部曲均属于凌辱题材作品，2013 年的『大催眠』及其后续作品『大催眠乱交学园』系列则主攻催眠调教方向。在以上提到的这些作品中，最受好评的是『催眠凌辱学园』、『黑兽』和『圣丽奴学园』这三部。三作可谓延续了日阴自『圣奴隶学园』开始的巅峰作画状态，画风美轮美奂、场景设计猎奇狂气，工口度异常浓郁，游戏实用度简直爆表。日阴的一招鲜“咬”是他在玩家群体中维持话题性和好口碑的最大资本，同时他也有意识的在凌辱调教和群 P 等表现形式上争取有所建树，像 2010 年的『黑兽』就是一次极富建设性的尝试。『黑兽』是 Liquid 作品系谱中少见的幻想世界观凌辱调教系作品，传统意义上来说是 Lilith 的本命领域。日阴此前从未尝试过绘制人外角色和触手调教，Liquid 也没有冒险请外注画师来协助日阴，全凭他一个人摸索，倒也画得得心应手，博得好评无数，不仅游戏大卖近万套，连衍生的改编动画也高居年度销量榜前三。笔者始终很好奇这位不跳槽、不跨界的闷骚画师究竟是从哪里汲取灵感和养料的呢?

相比之下，永远站在前台的片桐雏太倒是有的是机会来挑战自己的界限。『恋姬无双』大热以后，BaseSon 陆续推出了以江户时代为背景的『天下御免』和以日本战国时代为背景的『战国恋姬』两个系列，虽然时空变换了，套路还是原来的女体化大乱斗的套路。按照系列的总设计师 K. バッジョ的构想，『恋姬无双』



▲『天下御免』的开发紧接在『恋姬无双』之后，所以人设上看不出有任何突破

从 PC 端进军家用机端是第一步，『战国恋姬』的彻底全年龄化是第二步，制作轻量级的下载专用游戏『英雄谭』是第三步，第四步就是集合『恋姬无双』和『战国恋姬』中的全部角色做成 TCG 卡牌游戏，伺机向移动端进军。游戏还是那几部游戏，角色也是那些个角色，这对片桐雏太来说既算不上挑战，也构不成突破。出于利益最大化的目的，BaseSon 自 2014 年起又新成立了姐妹品牌 BaseSon Light，这次没有再重蹈 2007 年时的覆辙，老老实实的做起了 3000 日元以下的廉价下载版游戏，原画师找的是公司新培养起来的夏彦和 MtU 两人，也没有来劳烦片桐。于是经历充沛，野心勃勃的片桐大可以把眼光放到公司以外去。

片桐原本就是一个在同人创作上颇有建树的活跃作者，撇开学生时代玩票的岁月，她的本格同人社团ひなだまり起步不算早，大约 2003 年末才出现在人们的视野中，当时她也才刚刚从 BaseSon 出道不久，是个有小名气的原画师，工作上稳定下来后，一逮到空就画同人本。因为是出道后才涉足同人圈，所以起点比较高，她推出的第一部同名同人插画集『ひなだまり』后来延续了很多年，成为她的一块招牌。名为同人插画集，实则差不多有一半插画都是原创的，在系列外另有其他单体同人本，有原创也有二次创作。不难看出片桐对自己的画力很有自信，插画技巧比较扎实，别忘了她学生时代可是朝着插画家的方向在磨练自己，正因为发现自己画画实力还行，才果断放弃漫画家的理想转投 Galgame 原画界的。BaseSon 早年困窘的工作环境也提供给她很多锻炼的机会，她几乎是 BaseSon 所有作品的主力原画师，一切官宣海报插画当然首先找她来画。这类供杂志刊登的插画作品自『屍姫と羊と嗤う月』起数量逐渐增加，与 BaseSon 的名气和作品的销量完全成正比。到了『恋姬无双』时，不仅每个月要应付好几本杂志的海报插画约稿，片桐还要给游戏的衍生出版物画插画，大到游戏的官方视觉书，小到一张衍生广播剧 CD 的封套绘，



▲『天下御免』角色全家福，第一女主角德河吉音，外形与刘备颇有几分相似

这类需求几乎络绎不绝，这使得片桐终于有机会在 2011 年推出了个人首部画集『绚烂雏绘莳』，其中收录的作品以『春恋 × 乙女』和『恋姬无双』为主，兼有一部分更早的旧作。此后片桐也开始大胆进军轻小说插画领域，2012 年下半年与 MF 文库 J 一位叫小山タケル的小说家合作完成了一部叫『風に舞う鎧姫』的幻想骑士学园战斗系的作品，可惜这部 4 卷的小说并未从大量同类作品中脱颖而出。不过片桐毕竟名声在外，后来她在 MF 文库 J 责编的撮合下挤掉了另一位名气没她大的男插画师よし☆ヲ，从第 9 卷起担当热门小说『魔弹之王与战姬』的插画工作，该作在片桐接手的同年动画化，她等于是捡了个现成大便宜。当然在此之前，『恋姬无双』系列已经 6 度动画化（包含 3 部 TV 版和 3 部 OVA），片桐早就见惯了与动画公司打交道的场面。

如果说日阴影次自参与制作『恋姬无双』系列以来就已经抱有守成的心态，有意逐步转入幕后发展的话，那么片桐雏太直到今天仍在不断奋勇前行，尝试突破自己的界限，就在今年 4 月她还推出了最新画集『银宵回廊』，这是她出道第 14 个年头的小小回报。当然现在看起来倒是 BaseSon 的不思进取在拖片桐的后腿，或许未来她会把更多精力放在轻小说插画上。不过可喜的是，既然两人都无意离开 NEXTON，那么在接下去的几年里，“阳”之片桐雏太与“阴”之日阴影次会继续守护着铃木社长的家业，带领着可能是目前业界最强的原画团队走向未知的明天。▲



因为几乎连续的日本风格的活动和大量的日本英灵的增加，这期弄了个日本小合集。Lancer 这职阶的日本英灵弁庆上期介绍过了，这期就填了个旧狗进去，有点遗憾啊，早知如此何必当初咧？话说连续两个活动不送英灵真是很坑，还好之后补了个强而有力的 Rider 金时，也算有个交代，没错，笔者就是这么好养活，还等什么各位少女们赶紧上啊（被拖走

『Fate/Grand Order』Servent scanning record part Ⅵ .
You don't know the power of money side!

不氪金你真的可以变强（六）

『Fate/Grand Order』日系英灵的逆袭

□文/岩烧碳渣 □责编/如月千华 □美编/小茧

Okita Souji 冲田总司

职阶	Saber	HP	1939 / 13225	ATK	1865 / 12068	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	1 枚各 2Hits	2 枚各 5Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	縮地 B	7 回合	初期	赋予自身 Quick 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	病弱 A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身星星集中大幅度提升 [Lv.](1 回合)	500%	550%	600%	650%	700%	750%	800%	850%	900%	1000%
	心眼（偽）A	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身回避状态 (1 回合)										
				赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 E	自身弱体耐性提升：10%
	騎乗 E	自身 Quick 性能提升：2%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	むみょうさんだんづき 無明三段突き		对人魔剑	Quick		3Hits
	给予敌单体超强力攻击 (无视防御提升效果)[Lv.]	1200%	1600%	1800%	1900%	2000%
	对象防御力大幅度下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	30%	40%	45%	47.5%	50%



关于角色

首位 Saber 职阶的日本英灵，画风独特的漫画家经验值绘制的漫画『Fate/KOHA-ACE 帝都聖杯奇譚』中作为琥珀的从者首次登场，通称“樱 Saber”。艾尔托莉雅脸量产机——武内崇的又一力作，角色原型是在日本甚至在世界上都比较有名的早逝剑客冲田总司，只要经常接触 ACG 作品基本都会听说过他的故事，这里就不再赘述。至于为何会变成妹……这是传统！这是系列特色！对圣杯的愿望是“战斗到最后一刻”，完成生前未果的约定，是她的悲愿。

当初刚公布立绘时并未公布真名，并举行了猜真名活动，很多粉丝把“宫本武藏”、“上杉謙信”、“源义经”之类著名武家典范的名字搬出来，甚至还有猜“华盛顿”？！也有根据立绘周围飘着的樱花猜『樱花大战』的，但结果，就是总司而已，并不是“查尔斯·巴贝奇”的驾驶员（喂

在『帝都聖杯奇譚』中，信长面对神秘性较高或者拥有神性的对手会占据优势，结果总司属于近代人物，别说神性了，神秘性都几乎没有。所以，两人可以说是宿敌。原设定中，总司的技能“病弱”本来是一个纯粹的负面技能，效果是在行动中会持续降低自身属性，结果到了 FGO 里反而变成了强化技能，简直匪夷所思。

角色解析

绿卡三英杰之一，白值 HP 目前在 5 星 Saber 中最低，大概病弱都体现在这上面了。配卡与 3 星 Saber 凯撒一样 BBAQQ，所以可以看作是凯撒的上位版本。只不过相比起凯撒团队之星的角色定位，总司的技能组被设计成了单打独斗型，所以在队伍中的定位并不重复。总司的最大优势，就是 Q 卡拥有 FGO 中顶级的打星能力（5Hits）和不逊于 A 卡的 NP 增加量，配合总司集星和增加暴击伤害的技能组，可以通过暴击来给予致命打击的同时，迅速地积攒 NP 释放宝具。宝具为单体无视防御的高伤顺带降低防御三回合，在攻略强力 Boss 中能够很有效地发挥出总司的全部优势。

由上可知，总司是属于“靠 Q 卡打星，用 B 卡暴击输出”的类型，队伍中如果有暴击星星分配权重较高的 Rider 或者 Archer 在的话，就会让总司不太能分配到足够的星星进行暴击了。虽然有一回合的集星但非长久之计，所以在组队时需要将这点考虑进去。推荐队友当然是其他两位绿卡三英杰杰克（供星者）与斯卡哈（输出 / 辅助）了，不过都是 5 星英灵入手难度极大，选择低罕英灵同样定位的英灵也是没问题的哦。

因为 NP 效率很高所以并不依赖 NP 礼装，总司的礼装选择五花八门，挺随意的。技能升级一般优先提升“缩地”以提升宝具威力。

总评

Q 卡暴击流轴心之一，攻略组主力打手



Oda Nobunaga

织田信长

职阶	Archer	HP	1862 / 11637	ATK	1582 / 9494	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 4Hits	2 枚 各 4Hit	1 枚 各 2Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	戦略 B	8 回合	初期	赋予己方全体 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
	天下布武 A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身〔神性〕特攻状态 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
	魔王 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身星星集中提升 [Lv.](3 回合)	300%	330%	360%	390%	420%	450%	480%	510%	540%	600%
				赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	単独行動 B	自身暴击威力提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	さんだんうち 三千世界	E ~ A	对军宝具	Buster		10Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
	给予〔骑乘技能〕特攻 <OC 效果 UP>	150%	162.5%	175%	187.5%	200%



关于角色

“第六天魔王”织田信长这个名字基本是个ACG爱好者就耳熟能详，这里就不展开科普了。跟冲田总司一样，在漫画『Fate/KOHA-ACE 帝都聖杯奇譚』中首次登场，是个为了自己目的不惜舍弃 Master，支配军部的强大从者。之后在 PSV 版『Fate/hollow ataraxia』赠送的小游戏『扭蛋从者』中也有登场，至于为何又是女体，这个问题咱们还是别继续纠结了。

FGO 中的织田信长则在经验值老师担当剧本的活动“ぐだぐだ本能寺”中实装，是活动限定赠送英灵。不过角色形象有所缓和，变成了半个搞笑角色，是 FGO 中的钉宫病原体，通称“NOBU”。之后又在与『空之境界』的联动活动中客串出场，沉浸于“ぐだぐだ本能寺”活动的余韵之中，让众多玩家笑喷。因为在『帝都聖杯奇譚』中与总司关系不浅，所以在 FGO 中如果玩家拥有总司，在房间里的信长会有特殊语音哦，切勿错过。

在设定中，信长对具有高等级的“神性”或“神秘”的对手，或是身为体制守护者的英灵，会赋予自身有利的补正。相反，对神秘感稀薄的近代英灵，会削弱自身的各项技能及宝具效果。这些特征都在技能“天下布武”中体现了出来。

角色解析

目前 FGO 中最有能的 4 星 Archer，同时也是红卡暴击队主力输出之一。入手难度因为是活动赠送所以错过了就没有了，实在很可惜。技能“天下布武”克制“神性”敌人，宝具“三千世界”克制某种工口游戏和里番常见的糟糕体位，然后 FGO 中几乎所有 Saber 都擅长这种糟糕体位，所以信长打起原本就克制的 Saber 来会伤害惊人。不过信长的精髓其实在于“魔王”这个技能，暴击就是伤害来源，“魔王”带来的高集星加高暴击伤害加成，信长的配卡又是 BBAAQ 的 B 卡为主，一套暴击打出去，比看半天宝具演出动画打的伤害高多了。不过信长的 Q 卡只有一枚而且只有 2Hits，造成打星能力不足，一轮暴击打完了下回合可能会面临无星可用的困境，所幸其他指令卡包括 EX 的 Hit 数都挺多，可以 Q 卡放前，打出一定数量的星星。NP 效率比较低，这点可以依靠暴击和可有可无的技能“战略”来提升。但上述问题要解决的话，合理的组队和礼装搭配更加重要。所以我们需要配备优秀的供星能手，或者是每回合提供一定量暴击星星的礼装。在解决了这些问题之后，就可以继续提升信长的暴击威力，带上安徒生或者孔明之类的队友吧，礼装在有余裕的情况下，也可以选择提升暴击伤害或者 B 卡性能的。技能升级当然是优先升满招牌技能“魔王”了，之后是效果并不佳的“战略”，最后才是特攻范围较小的“天下布武”。

总评

美好的事物果然都是免费的，如此强力的暴击队主输出，夫复何求啊。



Cu Chulainn (Prototype)
库・夫林〔Prototype〕

职阶	Lancer	HP	1817 / 10098	ATK	1315 / 7082	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
ルーン魔術 B	7 回合	初期	赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	18%	20.7%	23.1%	26.1%	28.8%	31.5%	34.2%	36.9%	39.6%	45%
			赋予自身弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	18%	20.7%	23.1%	26.1%	28.8%	31.5%	34.2%	36.9%	39.6%	45%
矢避けの加護 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身回避状态 (3 次)										
			赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	8%	8.8%	9.6%	10.4%	11.2%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
獣殺し B+	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身〔猛兽〕特攻 [Lv.](3 回合)	40%	42%	44%	46%	48%	50%	52%	54%	56%	60%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
神性 B	赋予自身伤害加成：175

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ゲイ・ボルク 穿ちの朱槍	B	对人宝具	Quick		1Hit
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1200%	1600%	1800%	1900%	2000%
对象防御力下降 (3 回合)<OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%
对象中概率即死 <OC 概率 UP>	50%	62.5%	75%	87.5%	100%

关于角色

Fate 系列的原型——『Fate/Prototype』中就已经登场的系列首名Lancer，所以按理说这位库夫林才是库夫林系列的始祖才对，国内现在一般将他称作“旧狗”。在『Fate/Prototype』中是玲珑馆美沙夜召唤出来的英灵，跟后来『Fate/stay Night』里的汪酱比起来，旧狗更年轻，但这两确实是同一人，只是召唤出来的年龄层不一样而已。不过声优有所改变，旧狗的声优换成了中井和哉。旧狗大概 20 岁左右，此时还满怀着对师傅斯卡哈的感情与思念，对善恶和世间险恶还没有认识得那么深刻，所以精神层面比起后来的自己比较稚嫩，也更容易冲动。

在 FGO 里，旧狗被打倒时的台词“槍が悪りぃな…槍が…（都是枪不好的错）”是出自『Fate/Prototype』里玲珑馆美沙夜赶制的长枪被Saber 亚瑟所砍断的梗。而且 FGO 里的卡面立绘最初也是手持着像“竹枪”一样的绿色长枪，直到灵基再临 [3] 之后，卡面上的他，才换回了死棘枪。值得一提的是，旧狗的宝具“贯穿之朱枪”才是整个 Fate 系列第一个被设计出来的宝具哦。之所以先设计这个宝具是因为奈须蘑菇担心以后会数据膨胀，早期宝具会显得弱，所以干脆就设计出这么一个逆转因果，无视数值的必杀宝具。事实证明，蘑菇的担忧是正确的……



角色解析

跟汪酱一样强力的 3 星王者之一。这都是拜招牌技能“矢避けの加護”所赐，3 次回避这个效果实在太可怕。技能升满后常常会出现冷却结束了但是闪避次数还没用完的窘况，一场战斗下来全程无伤更是家常便饭。其他两个技能基本就可以算是送的了，跟汪酱极端强调生存能力比起来，旧狗则偏输出一些，虽然“獣殺し”这个“野兽”特攻范围很小，基本只有打奇美拉时能起点作用。但“ルーン魔術”这个增加暴击伤害的技能还是很有用处的，而如何用好旧狗，至关重要的一点就是如何用好这个“ルーン魔術”了。毕竟 Lancer 职阶暴击星星分配权重并不高，所以增加集星率的礼装会比较关键。但旧狗配卡 BBAQQ，NP 效率不高，如果目的是速攻的话，建议佩戴 NP 充填类的礼装。队友选择方面一般是配合供星者一起出战，如果是跟 Assassin 在一起的话，Lancer 的星星分配权重会稍微占优，所以也可以把礼装换成每回合供星的复合类礼装。

综上所述，旧狗有着优秀的生存能力，也有一定的输出能力，在不同的战况下都能很好的对应，特别适合缺少强力 Lancer 或者暴击类打手的玩家。值得一提的是，“野兽”特攻虽然范围小，但兽人类小怪、奇美拉以及唯一的一位野兽属性英灵“玉藻猫”都是范围内的哦。不过一般技能升级还是优先“矢避けの加護”吧，然后再提升“ルーン魔術”。

总评

3 星优秀 Lancer 之一，对 Boss 好打手，拼脸即死不如拿这运气去抽卡。

Ushiwakamaru

牛若丸

职阶	Rider	HP	1625 / 9028	ATK	1314 / 7076	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	天狗の兵法 A	7 回合	初期	赋予己方全体 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	カリスマ C+	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	8.5%	9.4%	10.2%	11.1%	11.9%	12.8%	13.6%	14.5%	15.3%	17%
	燕の早業 B	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身闪避状态 (1 回合)										
				赋予自身星星发生率提升 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
	騎乗 A+	自身 Quick 性能提升：11%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	だんのうら・はっそうとび 壇ノ浦・八艘跳	C	对人奥义	Quick		1Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1600%	2000%	2200%	2300%	2400%
	赋予自身星星发生率大幅度提升 (3 回合) < OC 效果 UP>	50%	60%	70%	80%	90%



关于角色

『义经记』、『平家物语』的主角源义经，幼年小名就叫牛若丸。所以这位英灵就是女体化的源义经啦。源义经在日本历史上可谓著名的悲剧武将，他与天赋异禀、受人拥戴的哥哥赖朝疏远，最后这位天才武将，在被赖朝逼得走投无路，自己的部下们都战死的情况下剖腹自杀，结束了自己短暂的一生。传说在十一岁时，被托付给鞍马寺的牛若丸与阴阳师鬼一法眼（一说他遇到的是鞍马天狗）相遇，并被传授了兵法，所以 FGO 里作为英灵实装后，有技能“天狗の兵法”。卡图立绘明明身披铠甲，但该露的地方都露了，很痴女，实际上也确实是痴女，但她仅仅只有 15 岁而已啊！刀鞘末端是狸猫尾巴造型，大概是来自著名的屋岛秃狸。据说有年冬天秃狸曾招集了 300 多匹狸到屋岛寺的雪之庭分为两派上演了源平合战的全过程，它自己变化成源义经表演飞弓射八船，大概是这样牵扯上关系的吧。顺带一提，FGO 里牛若丸的宝具“壇ノ浦・八艘跳”的正式名是“遮那王流离谭”，由牛若丸到死为止所创下的众多传说具现化而成的奥义，除了八艘跳之外还存在其余四种，所以宝具类别也不是“对人宝具”，而是“对人奥义”。

角色解析

受到英灵强化任务恩惠的英灵之一。但因为本身就有可用之地，所以强化不多，补充的技能“燕の早業”无非是强化了一下牛若丸贫弱的生存能力，并没有让强度突飞猛进的效果。比较好用的技能只有“天狗の兵法”，虽然对自身效果不高，但给其他队友的加成还是很不错的。即使如此，牛若丸的技能组依然说不上非常优秀，只能说泛用价值很高，是很适合团队的辅助人才。而她之所有在许多玩家的队伍中有其位置，归根结底还是在于其较高伤害的单体宝具，这在单体宝具较少的 Rider 职阶之中很吃香。Q 卡单体高倍率伤害加上自身 3 回合出星率大幅提升，这对于配卡 BAAQQ，Q 卡 Hit 数低，出星率也很低的牛若丸来说增益很大，开宝具的同时开启“燕の早業”，再组成 Quick Brave Chain 的话，一回合内可以获得大量的暴击星星，当然这可能有点理想化了。

与其他几位 3 星 Rider 亚历山大和美杜莎之间相性很好，在面对大量 Caster 时，这三人组成的 Q 卡强化队伍可以发挥出可怕的威力。礼装建议选择 NP 充填类以弥补牛若丸不高的 NP 获得量，攻击 Buff 就交给亚历山大们吧，能适时放出宝具才是关键。技能建议迅速提升“天狗の兵法”以满足团队需要，再根据自身队伍情况提升剩下的。

总评

低星少有的高伤害单体宝具 Rider，是攻略各种关卡的好打手。



Tamamo no Mae 玉藻前

职阶	Caster	HP	2091 / 14259	ATK	1629 / 10546	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	3 枚各 5Hit	1 枚各 3Hits	4Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
呪術 EX	7 回合	初期	高概率减少敌单体 NP20%[Lv.]	80%	82%	84%	86%	88%	90%	92%	94%	96%	100%
変化 A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身防御力大幅度提升 (1 回合)	30%									
			赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
狐の嫁入り EX	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方单体 Arts 性能提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			对象 HP 回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500

职阶技能

技能名	效果
陣地作成 C	自身 Arts 性能提升：6%
神性 A	赋予自身伤害加成：200

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
すいてんにっこう　あまてらすやのしずいし 水天日光天照八野鎮石	D	对军宝具	Arts		
己方全体技能冷却时间减少 1 回合					
己方全体 HP 回复 [Lv.]	2000	2500	2750	2875	3000
己方全体 NP 增加 <OC 效果 UP>	25%	31.25%	37.5%	43.75%	50%

关于角色

『Fate/extra』三大初始英灵来啦！想成为良妻的愿望越来越强的巫女咒术师，又是日本三大妖怪之一（另两位是酒吞童子和大嶽丸，都已在 Fate 系列作品中登场）。『Fate/extra』里是位自称“良妻”的甜美系英灵，被玩家们称为 C 狐（Caster+ 狐），而且即使玩家是女性形象（扎比子）也大胆地宣称可以靠咒术生孩子的可怕存在。在 FGO 中首次登场是在第四章最后与坂田金时一起乱入，来伦敦的理由是“为了（与 extra 主人公的）新婚旅行地点先行探班”。原本为九尾妖狐，FGO 里为了改邪归正所以最开始自断八尾，能力大幅度下降，虽然灵基再临到最后能够恢复三尾，但实力依旧大不如前。与其他分离出来的尾巴（玉藻 Nine，玉藻猫就是其中一尾）是敌对关系。与清姬是好网友，经常互相用电邮交流相亲之类的话题以及与狗修金萨马之间的关系。FGO 里战斗动作还原了不少『Fate/extra』里的技能，比如 Q 卡是“呪相・氷天”，A 卡是“呪相・炎天”，但传说中每次使用玩家都会下体一寒、被称为“一夫多妻去勢拳”的“呪相・玉天崩”并没有还原出来，为了 FGO 玩家们的下体着想，果然这是不能存在的禁招啊（捂脸）。值得一提的是，FGO 中的 C 狐依旧有『Fate/extra』以及续作『CCC』的记忆（毕竟九尾逆天大妖怪），所以对 C 狐来说，FGO 的主人公（咕哒夫 / 咕哒子）虽然有很高评价，但本命依然是『extra』里的主人公（扎比 / 扎比子），所以在各种幕间剧情里都不会有『extra』里常见的各种献媚场景出现，真是非常可惜。



角色解析

与孔明同为 5 星 Caster，同样是早期不受重视，现环境评价极高的英灵。当然孔明是官方开挂过，而 C 狐这边的强化幅度并不是太大，只是增加了回血能力而已。在这个被称为“孔明 GAME”的游戏中，C 狐稳稳地依靠着自己的特性，创出了属于自己的一片天。虽然是纯辅助，而且 C 狐强化的范围很狭窄，但强化幅度也更大。招牌技能“狐の嫁入り”能够给予己方单体 A 卡长达 3 回合的大幅度性能提升，并回复不少的 HP，可谓救世神技。配合宝具增加全员 NP 以及所有技能减一回合冷却时间的独一无二的效果，创造了一种只有 C 狐才能完成的打法——“一种循环”。不过这个队伍构筑对玩家手头英灵的技能等级要求较高，毕竟技能等级高了冷却时间才会短得可以完成永续。基本要求是 3 名英灵加起来的指令卡中 A 卡数量大于 9 枚（包括宝具），这样才能够比较安稳地每回合组成 Arts Chain 完成 NP 永动。常见的队伍有大明湖（大公、孔明、C 狐）、月明湖（大公换成月神）等等变体，之所以都会有孔明是因为……孔明 GAME 嘛！输出手一般都会有扣除敌方 NP 的能力，利用 C 狐的反复减少技能冷却时间以及增加 NP 来不断循环，达成“让 BOSS 永远放不出宝具”的目的。C 狐的 A 卡 Hit 数比较高，导致 NP 获得量反而较低，所以更需要在蓝卡队利用 Arts Chain 提升 NP。这种队伍循环起来会有一种无敌的快感，让人沉迷其中不能自拔，当然弱点也是致命的，那就是——宝具演出跳不掉一直看着好无聊啊、手机发热量好大能煮鸡蛋啦、手机又没电了谁借我一个充电宝？



总评

蓝卡队的根基，操控要求较高，最佳团队辅助之一。

Sasaki Koujirou

佐佐木小次郎

职阶	Assassin	HP	1244 / 6220	ATK	1042 / 5735	罕贵度	☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	3 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
心眼（偽）A	7 回合	初期	赋予自身闪避状态 (1 回合)										
			赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
透化 B+	6 回合	灵基再临 [1]	解除自身的精神弱体状态										
			获得大量暴击星星 [Lv.]	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15
宗和の心得 B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身必中状态 (3 回合)										
			赋予自身星星发生率提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%

职阶技能

技能名	效果
気配遮断 D	自身星星发生率提升：4%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
つばめがえし 燕返し		对人魔剑	Quick		3Hit
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	1200%	1600%	1800%	1900%	2000%
获得大量暴击星星 < OC 效果 UP>	15	20	25	30	35



关于角色

『Fate/stay night』开始就一直活跃着的伪・Assassin 佐佐木小次郎，在各种衍生作品中活跃度都不小，无法离开山门的梗更是一大笑点。身为 Assassin 纯粹是因为美狄亚的非常规召唤，将小次郎以空缺的 Assassin 职阶召唤了出来。而原本的“佐佐木小次郎”本身也只是架空的英雄，召唤出来的只是能够将“燕返し”这一剑招再现出来的人类，所以他既非英灵也没有宝具，“燕返し”只是技能，上升到了“对人魔剑”的地步而已，FGO 里也在宝具类别上写明了这一点。

FGO 主线第一章大量的龙曾让许多新手玩家望而却步，而友情抽得的小次郎无需灵基即可发挥超乎其罕贵度的强大实力，随便喂点经验到 20 级轻松过第一章。由此被诸多玩家称为“屠龙剑圣”并把对不起先生齐格飞扔去了一边（从此对不起先生之后就没有翻身过）。而官方也很快将这个称号官方化了：在白色情人节一批型男礼装中，小次郎加入了齐格非为主的组合“Dragon Bursters”，成为了偶像！值得一提的是，冲田总司对这位剑术前辈充满了敬仰之情，而这两人的绝技也有非常相似的地方，比如燕返的无法闪避和无明三段突的无法防御，虽然特性不一样，但其原理都几乎一样。除此之外，小次郎在 FGO 好像对屠龙圣女玛尔达穷追不舍的样子，在各种活动中频繁与玛尔达有互动，给玩家们留下了深刻的印象，究竟是因为喜欢呢还是因为喜欢跟着一起屠龙呢，这是个问题。

角色解析

正如上文所述，只有 1 星的英灵佐佐木小次郎有着获取容易，宝具等级上升容易，早期能力值提升迅速，初始技能简单好用等优点。所以在面对第一章满地飞龙（Rider）的情况下，小次郎能够很好地发挥出自身的所有优势，将许多 4、5 星英灵比下去。从整体上看，小次郎拥有很优秀的技能组和很适合的配卡，“宗和の心得”让他打星能力进一步提升，并提供了必中效果，面对频繁开闪避的敌人颇为有效。“透化”也能一回合立刻获得一定数量的暴击星星，供突然爆发型英灵使用，可以说是最优秀的瞬间获得星星的技能了，升满后 4 回合使用一次，颇为强力。“心眼（偽）”则是唯一的生存技能，同时也是唯一的输出技能，对于双围贫瘠的小次郎来说这一回合的闪避尤为重要。在玩家们手头的英灵们练度逐渐上升，小次郎的实用度也在逐渐下降，毕竟 FGO 最低血量实在是有点带不出去。即使是小怪的平砍也可能直接要了他的命，有价值的，只有他优秀的供星能力和非常低的 Cost，能够给玩家的队伍增加多种战术选择。

作为供星者，小次郎最适合的工作自然是给那些暴击大佬提供暴击星星了，不过因为自身贫血所以很容易早早退场，建议在替补席准备一个登场即可发挥效果的强力角色来应对这一点。礼装建议选择血量增加较多的或者干脆给个 NP 充填系放个宝具就走，留下一大堆暴击星星让暴击队发挥也不赖。技能方面当然是优先把“透化”升满了，然后再提升“宗和の心得”。所幸小次郎是 1 星英灵，升级所消耗的素材极少，随随便便就升满了。

总评

节省 Cost 和素材的暴击队实用供星者。



Ibaraki Doji 茨木童子

职阶	Berserker	HP	1752 / 10954	ATK	1606 / 9636	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	1 枚各 4Hits	5Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
鬼種の魔 A	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
			赋予自身宝具威力提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
仕切り直し A	7 回合	灵基再临 [1]	解除自身弱体状态										
			HP 回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
変化 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身防御力大幅度提升 (1 回合)	30%									
			赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%

职阶技能

技能名	效果
狂化 B	自身 Buster 性能提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
らしょうもんだいえんぎ 羅生門大怨起	B	对军宝具	Buster		1Hits
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
解除对象强化状态					
对象防御力下降 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%

关于角色

日本平安时代出现在京都的极恶之鬼的一员。作为日本三大妖怪之一酒吞童子的部下栖息在大江山，在源赖光与四天王进行“大江山鬼退治”时，与四天王之一的渡边纲刀刃交战。在罗生门的逸话中作为“美人”显现，夺走自己被斩断的手臂后消失。日本传说中并不能确定茨木童子的性别，在 FGO 里自然是以女性形象实装，这理由大家都懂。在剧情里对酒吞童子很是畏惧，但是放到小房间里“抚摸”时又会说自己喜欢的东西是酒吞，看来还是很爱慕酒吞的样子。大概是 FGO 酝酿最久的英灵，初登场一个月前就在地铁里的宣传活动中公布了立绘和角色名，“鬼哭酔夢魔京 羅生門”活动中作为 Boss 登场让众多玩家苦不堪言，结果活动竟然没有赠送英灵，茨木就此杳无音讯。结果在隔了一个西天取经的活动后，于“天魔御伽草子 鬼ヶ島”活动中实装，庄司的思路真让人猜不透，脑子是个好东西，我希望人人都有，尤其是庄司。

顺带一提，茨木宝具释放时的台词“叢原火”大概指的是 1779 年（安永 8 年）由鸟山石燕创作的妖怪画集『今昔画図続百鬼』里描绘的大妖怪。



角色解析

不同于在“鬼哭酔夢魔京 羅生門”活动中靠着不同的“鬼术”把玩家玩弄于鼓掌之间的 Boss 茨木童子。被玩家召唤出来的茨木仿佛失去了往日的光芒一般，让许多玩家产生了不小的落差。但这个茨木真的就很弱吗？非也！

首先我们来看技能组，虽然失去了变化多端的“鬼术”，但新的技能组依旧十分强力。特别是与酒吞同样效果的“鬼種の魔”，在身为 Assassin 的酒吞身上评价不高，但换到了身为 Berserker 的茨木身上则完全不一样了。以输出为主业的 Berserker，能够将这个持续 3 回合的多效果复合强力技能发挥到最尽。“变化”则是茨木唯一的保命技能，那 1 回合的大幅度提升防御力非常有效。而且在减少了大量伤害后的下一回合还能靠“仕切り直し”补回来。作为脆皮闻名的 Berserker 来说站场能力已属不错。NP 能力方面特别需要提的就是茨木的 Q 卡，虽然只有 1 枚，但这 1 枚拥有堪比 A 卡的 NP 获得量以及优秀的暴击星星获取量。队友起手 A 卡的时候请务必带上这 1 枚宝贵的 Q 卡哦。宝具是先给予伤害再清除所有 Buff，所以在对象有闪避或者无敌的时候是没伤害的这点需要注意，但本身宝具清掉 Buff 后还会给予防御力下降的效果，给队友带来的伤害增加值得期待。



虽说站场能力不错，但毕竟没有“战斗续行”以及闪避无敌等手段，茨木的战斗中出现猝死还是很常见的。有条件的玩家可以配置能保护茨木的英灵在队伍里，或者礼装带上 NP 充填系的以求在退场前放出宝具。技能升级顺序是以能辅助队友又能强化自身的“鬼種の魔”为第一优先，然后再提升自保手段“变化”。

总评

拥有优秀辅助技能和宝具的单体 Berserker。▲



异議あり!

回首逆转裁判的十五年发展历程

DISAGREE! THE VOICE HAS ACCOMPANIED US FOR FIFTEEN YEARS.

■文/Cu Sith ■责编/稗田、如月千华 ■美编/塔里

相信每一个从 GBA 时代走过来的玩家，都或多或少接触过『逆转裁判』系列。作为一款文字冒险 AVG，它没有华丽的画面与 CG，也没有卖萌卖肉的套路。逆转裁判的人物纯朴可爱，充满亲和力，剧情更是波澜壮阔，严肃而不失幽默，从 2001 年首作问世以来，人气水涨船高，好评不断，销量也是一路飙升。

时光荏苒，岁月如梭，不知不觉逆转自问世以来已经过了 14 个年头。在 15 周年即将到来之际，逆转裁判 TV 动画的推出让系列的忠实玩家着实兴奋了一把，而正统续作逆转裁判 6 将于年内推出的消息更是让万千粉丝期待不已。接下来，就让笔者带诸位回顾一下逆转裁判在过去十五年留下的足迹，再次体会一边逆转给我们带来的那份感动。

前言 Introduction



巧舟（たくみしゅう）是日本 CAPCOM 所属游戏制作人，『逆转裁判』系列总监督，曾亲自负责 GBA 时代逆转三部曲的全部脚本，4 代开始退居幕后。此外代表作还有『学校恐怖传说花子来了!!』，『恐龙危机』系列和『Ghost Trick（幽灵欺诈）』。

巧舟 1971 年出生于石川县。早稻田大学毕业后，于 1994 年加入 CAPCOM 公司，隶属于第四开发部。在默默无闻工作了几年后，巧舟被时任第四开发部部长，人称生化之父的三上真司看中并提拔，让他参与制作『恐龙危机』的制作，甚至让他担任了『恐龙危机 2』的监督，尽管巧舟本人完全不懂恐龙，但是凭借强大的团队和『生化危机』系列的金字招牌，当然还有巧舟本人的努力下，『恐龙危机 2』延续了前作的高人气和 120 多万的销量（至于后来砸了招牌的『恐龙危机 3』就和巧舟一点关系都没有了）。

巧舟曾在访谈中几番自嘲自己的姓名——"虽然很奇怪但是真的是本名"，自称曾花了二十年去习惯这个名字，由于巧姓在日本十分冷僻，所以这个名字总是被人认为是笔名。而"巧"字很像日语里的エろ（エロ，这个不用解释了吧），所以总是会被人误会成エろ舟，网上也就由此有了『エろたん』的爱称，这一度让巧舟十分困扰。此外，巧舟有着在工作的时候喝酒的习惯，一喝酒就会脸红，每次在接受杂志采访时也会一身酒气，因此在好基友岩元辰郎笔下，巧舟画像也多是手持酒瓶的抖 S 酒鬼形象（巧舟爸爸这是有多爱喝酒啊）。一开始巧舟只有在写关键的脚本时，会通过大量饮酒来激发自己的创作灵感，后来逐渐变得在早上上班的时候也在喝，不过巧舟并不是酒鬼，一旦下班后就完全不喝酒了。

从巧舟的 Twitter 头像就可以看出，他是一个不折不扣的推理控。巧舟从小喜欢推理小说，巧舟曾自述其初中时暑假作文就写过推理小说，高中的时候为了打发上课时间还写过一篇短篇法庭小说，大概就是逆转裁判的原形吧。巧舟喜爱泡坂妻夫的『亚爱一郎系列』、G·K·切斯特顿的『布朗神父系列』以及柯南道尔的『夏洛克·福尔摩斯系列』。后文会详细考据巧舟在写逆转脚本时曾经参考致敬过的名作。



逆转裁判十五年系列回顾 Ace Attorney series review

巧舟的逆转裁判三部曲

让我们把时间追溯到 2000 年 8 月。当时在 CAPCOM 工作了六年的巧舟，在三上真司的提拔下逐渐崭露头角，而且有了属于巧舟管理的





7 人小团队。在完成『恐龙危机 2』的制作后，CAPCOM 为培养更多年轻制作人而在公司内展开了一个计划，内容是"给大家一年的时间随意做自己喜欢的项目"，沉寂已久的巧舟决心放手一搏，制作一款"让所有人都从未体验过的新鲜感的游戏"。然而，如何让游戏带来"新鲜感"让巧舟特别犯难，直到某天，巧舟忽然灵光一闪——"就算是侦探游戏，主角也不一定是侦探啊，为何不能把游戏的舞台搬上法庭呢。"而此时，在便携式游戏机界如日中天的任天堂刚刚宣布布了 GameBoy 的后续机种 Advance(GBA) 将于 2001 年发售，由于 GBA 游戏制作成本低，而当时其他家用机种佳作如云，而 GBA 尚未问世，游戏较少，就算失败了也不会赔本。于是，巧舟便构想在 GBA 平台制作一款小成本的裁判类文字 AVG 游戏。

说干就干，巧舟把这个想法整理成了最初企划书，召集了小团队的全部 7 人成员开会。然而会议的结果并不怎么乐观，团员们意见严重相左，让巧舟有些不知所措。闭会后，巧舟决定带着团队成员们去公司附近的地方法庭旁听，在旁听了几次庭审后，大家逐渐明白了法庭庭审程序，也加深了对法律的理解，终于是有了一些制作游戏的头绪。

接下来要面临的问题便是确定游戏标题，最初敲定的标题是『サバイバン（SURVIBAN）』（生存裁判），并且这个标题一直用了差不多半年，直到某天被制作人稻叶敦志吐槽"我完全不懂这标题是啥意思"后才改成了后来的『逆转裁判』，而巧舟在『逆转裁判』完成时，仍然表示还是很喜欢『サバイバン』这个标题名字。

就这样，年关渐至，游戏的试玩版逐渐完工。而巧舟他们把制作好的游戏呈现给部长和公司高层审阅，得到的审阅结果却是"一点也不好玩"，由于试玩版设定是一命通关，一旦推理失败立刻 GG，非常让人抓狂。祸不单行的是，接下来 7 人团队中有 1 名团员从公司辞职。终于，游戏被高层勒令中止开发，巧舟等人遇到了前所未有的大危机。这时，多亏了部长三上真司和制作人稻叶敦志出面协助，三上真司让他旗下生化危机团队加入以"兼职"的形式帮忙开发游戏，三上本人更是挂名出任"制作总指挥"一职，让逆转裁判成功避免了开发中止的窘境，并且在三上和稻叶等老前辈的指导下，改进了原本游戏中很多不够人性化的设定和玩法，游戏开发总算是一路顺风顺水地迈向了正轨。

眼看游戏已经接近完成，这时候如何进行宣传成了新的问题，多亏了稻叶制作人帮忙在官方主页上制作了游戏的体验版，收到了玩家的热烈反馈，这些反馈也成为了对游戏进行最后改进很好的参照。

『逆转裁判』发售后，Fami 通评分 32 分入黄金殿堂，销量圆满达到了预期目标，也在玩家圈里树立了良好的口碑。故事剧情大体是刚刚拿到律师资格徽章的新人律师成步堂龙一，在老师绫里千寻的的帮助下，顺利为好友矢张政志洗脱了犯罪嫌疑。不久后，千寻老师在自己的事务所被杀害，而犯罪嫌疑人居然是千寻老师的妹妹绫里真宵．为了找出真凶，成步堂龙一决定接手这个案件并为真宵在法庭上辩护。而在法庭上，坐在检察官位置，作为成步堂对手的竟是昔日的好友御剑怜侍？最终经过成步堂的不懈努力，终于击败了有着天才检察官之称的御剑怜侍，并让真宵被判无罪，真凶伏法。某天，成步堂忽然被告知，御剑被指控谋杀而遭到逮捕，不愿相信事实的成步堂不顾御剑的反对，执意要为御剑辩护，而在法院与成步堂交锋的则是御剑的老师，有着四十年不败经历的传奇检察官狩魔豪……

作为系列的第一作，『逆转裁判』所开创的独特玩法给玩家眼前一亮的感觉。成步堂指着证人大呼"异议あり！"的动作被画上了游戏标题 logo，而这句台词也成了系列经典的招牌台词。而这个游戏一大特点便是每当出示律师徽章和其他相关证物给 NPC 看时，每个 NPC 都会有不同的反应，有些对话非常有趣，令人莞尔。而成步堂在和真宵在作案现场调查取证的时候，经常会像说相声一般吐槽个十几句，让笔者怀疑二位真的不是来妨碍锯子刑警办公的吗。因此，触发这些有趣的对话也成了这个游戏最大的乐趣之一。

数年后，初代逆转移植到了 NDS 平台，在音乐和画面整体效果提升了的同时，新增了新的章节『复苏的逆转』，为了充分发挥 NDS 的机能，在新章节中加入了和绫里姐妹外形相似的新角色宝月巴和宝月茜姐妹，其中小茜的职业是法医，她的到来引入了指纹调查和鲁米诺反应等新玩法，『复苏的逆转』是巧舟转幕后后新团队的第一作，也是『逆转裁判 4』的试金石。





> 小插曲
> 相信很多玩家对『逆转裁判』的第四章『逆转，然后再见』里成步堂儿时的回忆杀剧情记忆犹新：在成步堂还是小学生的时候，班里的伙食费被偷，担任生活委员的成步堂成为了学生和老师怀疑的目标，只有立志成为律师的御剑和好基友矢张站出来为成步堂辩护。而据巧舟本人在专栏里曾经提到这段剧情和他儿时的一段经历有关。巧舟自述其二年级时曾经捡到一个里面只有 5 日元的存钱罐，第二天巧舟被一个不认识的老师叫到一个不认识的班级并指责他偷了一个女生的存钱罐，当时一脸无辜的巧舟不得不在愤怒的老师和冷漠的同学面前哭着向女生道歉，当时并没有御剑和矢张站出来为巧舟辩护……这段回忆最终被巧舟写到了剧本中，努力为成步堂辩护的御剑和微笑着给予成步堂支持的矢张，成步堂从小立志成为一名律师，也传达了巧舟为了让世界充满微笑，爱的世界永不终结的心愿。

之后的一年，巧舟决定再接再厉，推出系列第二作。而这时负责美工的末包久美子跳槽离开 CAPCOM，身为助手的岩元辰郎接手其工作。而稻叶敦志也加入开发团队，为巧舟工作分摊了不少工作量。由于三上部长要求在 3 个半月内完成全部五章脚本，巧舟不得不赶工编写脚本，凭借对逆转裁判的爱，巧舟总算是在时限内完成了创作，光是原稿就写了整整 1500 页，而后由于卡带容量限制，原本的五章不得不忍痛砍成四章。

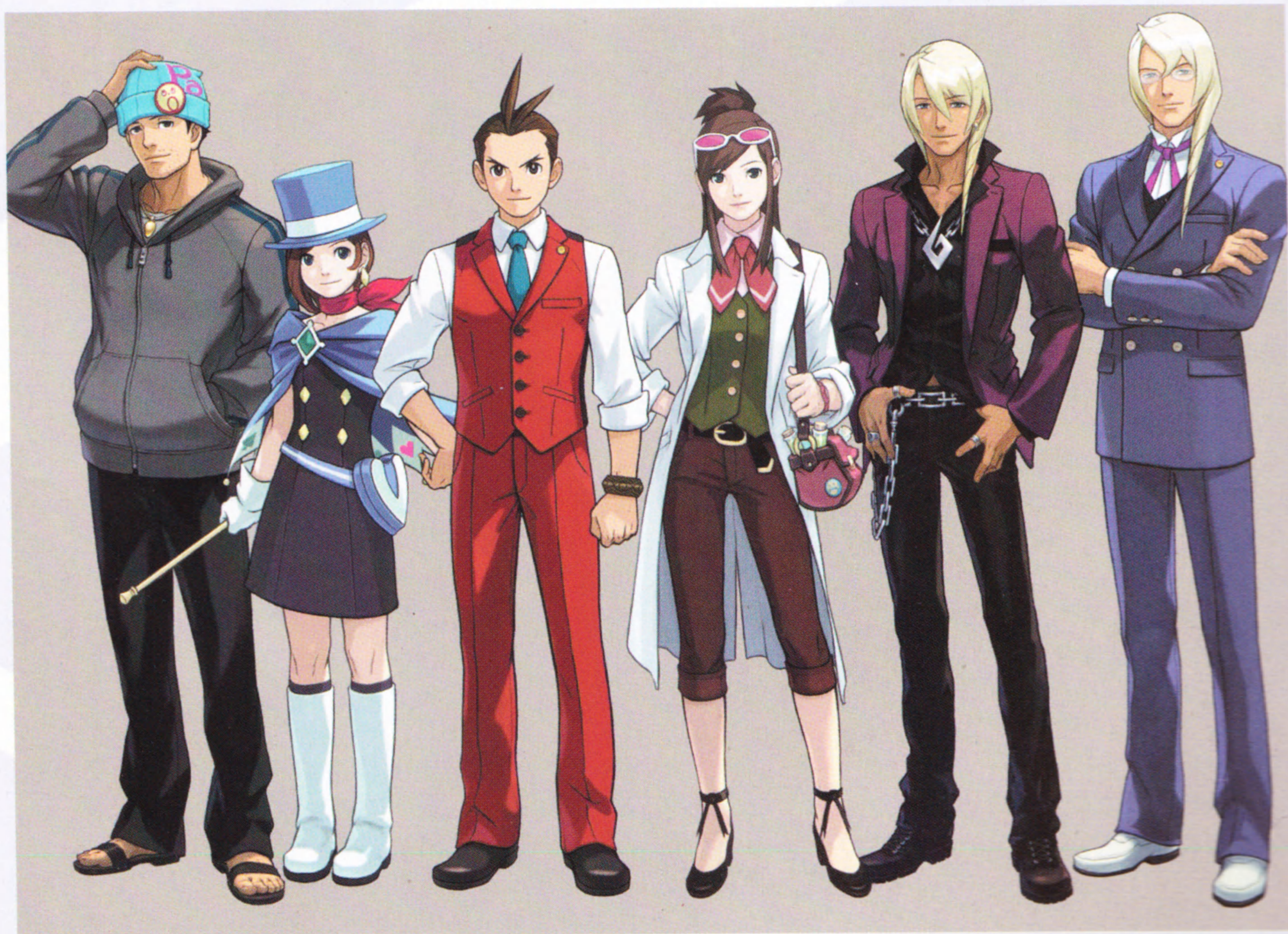
2002 年 10 月，『逆转裁判 2』如期完成，剧情继承前作，为了让新入坑的玩家能更好体验并适应游戏，第一章设定成步堂被人袭击并失忆，案件难度相应降低。这代主要还是以独立的案件为主，但是相比过去剧情编写更加成熟，案件也制作的更加严密且扑朔迷离。人物方面因为御剑怜侍人气太高，考虑到不能让这位天才检察官继续被成步堂击败，所以巧舟决定重新设计一位新的检察官作为成步堂的对手，狩魔豪的女儿狩魔冥便由此登场了。灵媒，勾玉和精神枷锁等新玩法在这一代开始加入，真宵的表妹春美也在这作登场，贯穿整个逆转三部曲的绫里家族逐渐浮出水面。

虽然巧舟在制作『逆转裁判 2』的时候是抱着做完结篇的心态在制作（2 代最后一张标题『再见，逆转』即表明了当时巧舟的态度），然而在玩家的期待与呼声下，续作还是被提上了日程。2004 年初，CAPCOM 发售了『逆转裁判 3』，不得不承认，这一作实在太成功，太完美，销量一路直上突破 50 万本，将逆转系列人气推向巅峰。

3 代和前作不同的是，第一章和第四章是由玩家操控绫里千寻，解决她回忆中的案件，其中第一章是成步堂在大学时期卷入的一桩案件，是成步堂和千寻成为师徒的契机。本作中和成步堂唱对角戏的 " 咖啡哲学 " 检察官戈多一度冲击了御剑怜侍的人气宝座，而千寻和真宵失踪的母亲也在最后两章登场，在成步堂，真宵，御剑，冥，春美，戈多和通过灵媒登场的千寻的共通努力下，真凶伏法，绫里家的恩怨最终得以了结，为巧舟的逆转三部曲写下了光辉的最后一页。在得知结局真相时，笔者也不禁热泪盈眶，拍案叫绝，可以说『逆转裁判 3』是系列最集大成之作，也成了后续作品难以超越的标杆。

山崎刚与江城元秀的逆转时代

2004 年对第四开发部来说是灾难性的一年。这里先说个小插曲，在 2001 年的巧舟正在专心制作『逆转裁判 1』时候，三上部长带着他的生化危机团队正在专心在任天堂家用机 NGC 平台专心开发生化系列的新作，原本打算出在 PS2 平台的『生化危机 4』也改成了 NGC 平台独占，三上本人更是作死立下了有名的 Flag:" 生化 4 如果移植到 NGC 以外的平台，我就切腹谢罪 !" 而到了 2004 年，由于 NGC 上作品销量低迷，CAPCOM 高层在未经三上同意的情况下决定推出 PS2 版的『生化危机 4』（因为这次事件，CAPCOM 也在国内玩家中荣获 " 卡婊 " 称号）。受到重挫的三上带着些许愧疚和不甘与神谷英树，稻叶敦志等人离开了第四开发部（说好的切腹呢 !），加入了 CAPCOM 的子公司 " 四叶草工作室 " 并由稻叶敦志担任名誉社长。这时候的第四开发部已经是分崩离析，群龙无首了。





而逆转裁判方面，巧舟的团队几乎完全解散，巧舟也不再担任总导演，接任巧舟位置的是新人山崎刚，接班的新团队人数也是过去的好几倍。可是万众期待的『逆转裁判 4』却是频频跳票，在沉寂了几年后，终于在 2007 年 5 月发售。故事背景改到了前作完结的 7 年后，在巧舟的要求下，主角换成了新人律师王泥喜法介。王泥喜的首场辩护的委托人则是我们熟悉不过的前代主角成步堂龙一，原来 7 年后的成步堂因为某次事件在法庭使用了伪造的证据而被取消了律师资格，失业的成步堂去了一家俄罗斯餐馆当了一名钢琴师并收养了女孩成步堂美贯，而当成步堂再度站上法庭时，却成了案件的被告人。

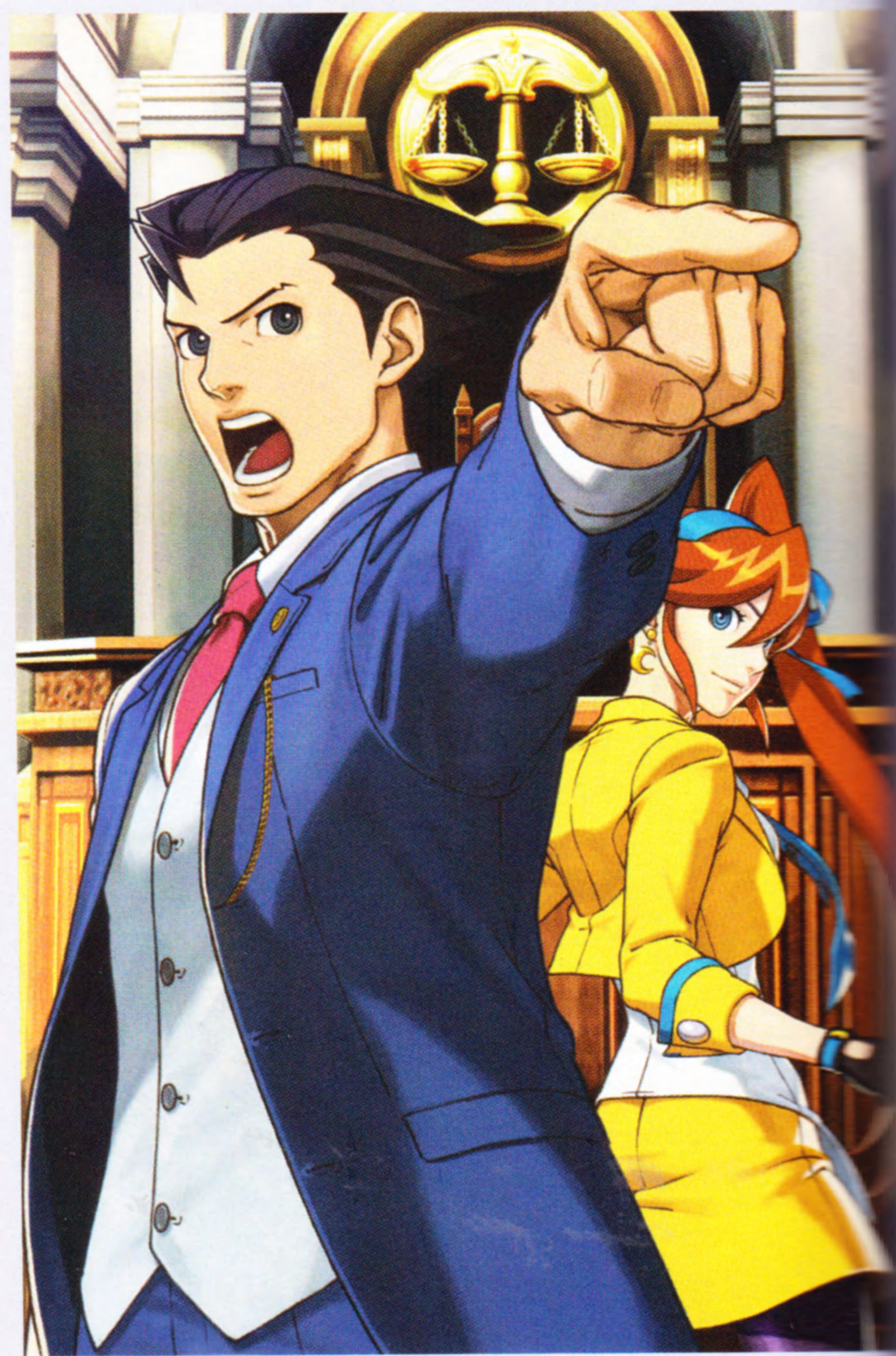
『逆转裁判 4』是新团队在制作完成『复苏的逆转』后完全原创的系列新作，在保留了心灵枷锁系统的同时加入了前文提到的科学正常探案手段，并引入了王泥喜的看穿特技，即通过证人的表情变化来察觉证人的谎言。由于巧舟不希望成步堂在新故事继续登场的提议遭到公司高层的强烈反对，巧舟不得不将已近完成剧本进行大量修改，导致剧本深度与严密性大打折扣，而热血系新主角王泥喜也远不如刺猬头成步堂那么讨玩家的喜爱，再加上新制作组成员经验不足，游戏发售后，玩家反馈贬多于褒，或许是这些原因，使得巧舟最终选择了彻底离开了逆转裁判的制作组，开始创作新作『Ghost Trick』。

从 DS 复刻版『逆转裁判 3』开始，『鬼武者』系列制作人江城元秀被任命为逆转系列新制作人。江城刚刚加入，便提出应该围绕『逆转裁判』角色制作一款将主要重点放在现场调查取证的新冒险游戏，这个方案得到了大家的同意。在经过一番讨论后，决定让成步堂的好基友，天才检察官御剑怜侍担当主角，作为外传性质的『逆转检事』系列便由此诞生了，这也是第一部与巧舟完全无关的逆转系列作品。其实自『逆转裁判 4』发布后不久，CAPCOM 就宣称『逆转裁判 5』已经在开发中，而因为『逆转检事』的发布，使得 5 代的开发计划搁浅了。

『逆转检事』发售于 09 年，讲述从海外归来的御剑怜侍与搭档"八咫乌二世"一条美云同来自"西凤民国"的国际犯罪组织交锋的一系列案件，故事发生在 3 代之后和 4 代之前，除了成步堂和真宵以外大量前三作的角色登场，包括大家喜欢的大场香大婶也在终章跑了个龙套。不过这一作依然遭到很多老玩家的批判，如剧本较平淡乏味，完全没有在填旧坑，完全是拿御剑为卖点的 fans 向作品之类。不过笔者觉得从『逆转检事』已经多少可以感觉到新团队在江城制作人的帮助下逐渐成熟，从游戏本身创新程度还是可玩性都比『逆转裁判 4』进步不少。

2 年后，CAPCOM 推出了续作『逆转检事 2』，故事讲述西凤民国大总统访问日本遇刺，一名保镖身亡，御剑通过调查抓获杀害保镖的犯人，而这名犯人却在当晚被暗杀在监狱，而来凶手牢房探监的其好友成了最大嫌疑人，御剑在父亲曾经的助手信乐盾之的协助下成功为嫌犯证明了清白并找到了真正的凶手。玩到这里，笔者曾一度认为『逆转检事 2』只是单纯承接前作而已，而其后围绕御剑怜侍为父亲御剑信去世前未能解决的陈年旧案 IS-7 号事件翻案的一系列主线剧情却意外的精彩。后几章剧情巧妙衔接上了『逆转裁判』的 DL-6 号事件，让玩家了解了御剑信和狩魔豪的过去，当笔者认为已经找到幕后黑手时，却没想到在其背后还隐藏了一个真正的 boss，其身份完全意想不到，通关后依然意犹未尽，可以说这作是新团队制作的逆转作品中最出色的一作。

于是，在本篇沉寂 6 年后，『逆转裁判 5』终于在万众期待（与怨念）下于 2013 年发售了，游戏平台也搬到了 3DS。成步堂大叔剃掉了胡渣，重新穿上西装，戴上律师徽章回到了法庭。迈入而立之年的成步堂变得比过去更加稳重成熟，而热爱吐槽的特点和招牌的傻笑还是没变。本作新登场的女主角希月心音是一名新人律师，



她所佩戴的项链可以分析人的情绪，通过情绪波动来判断对方是否在说谎，而心音也是整部逆转裁判 5 重要的人物，地位相当于前三作的真宵（而真女主真宵这时依然被神隐，卡婊快还我真宵！ ）。另外，前代主角王泥喜在本作依然活跃，他的青梅竹马森澄忍也作为第一章和第三章的被告登场（为本作戏份少得可怜的美贯和被神隐的小茜点蜡）。

『逆转裁判 5』主线主要以王泥喜好友遇害事件和心音的身世之谜为主，同时反复强调"司法界黑暗时代"，这个概念从 4 就开始引入，『逆转检事』或多或少牵扯到，而 5 代则成为了主题，成步堂重新回归律师岗位的目的就是为了亲手结束"司法界黑暗时代"，相信之后的作品也会继续围绕这个主题慢慢去填坑。

总体来说，『逆转裁判 5』的主线案情设计扑朔迷离，由于主机平台搬到了 3DS，所以画面和系统也得到了很大程度提高，过场动画制作也相当精美，最终虽然 BOSS 做的有些牵强，不过也确实出乎意料。尽管在剧情上很难达到巧舟执笔的逆转三部曲的高度，但还是一款不错的作品。





逆转 VS 雷顿和大逆转裁判

那么，当逆转裁判由他人接管之后，巧舟又去了哪里呢？原来，『逆转裁判 4』发布后，巧舟全心投入制作一款有着全新理念和独特风格的解谜游戏『Ghost Trick』，在游戏里，玩家要扮演一个名为"シセル"的幽灵，通过其死亡时获得的"死者的力量"，寻找自己死亡的真相。这款游戏无论剧情还是游戏性均沿袭了巧舟一贯的高素质，是无论巧舟还是逆转的 fans 都不容错过的佳作。

2010 年初，在巧舟制作『Ghost Trick』期间，LEVEL-5 社社长日野晃博来到 CAPCOM 并向巧舟提出想合作制作一款『雷顿教授』系列游戏。『雷顿教授』是 LEVEL-5 旗下著名解谜冒险游戏，而日野本人也非常喜欢『逆转裁判』系列游戏，一直希望能够和『逆转裁判』进行一次合作。当巧舟第一次知道这个计划时，其实他是拒绝的，因为巧舟心中的『逆转裁判』早已完结，而当日野向巧舟说明企划，提到"魔女审判"的时候，巧舟逐渐产生了兴趣，"魔法存在的世界里，成步堂的裁判会变成什么样子呢？把在『逆转裁判』里做不到的东西都尝试一下，不是非常有趣吗？"之后巧舟去 L5 社进行提案的时候，不知不觉又被忽悠加入了剧本编写工作（巧舟本人表示这都是卡婊和 L5 的阴谋），于是这个合作『雷顿 VS 逆转』便愉快地确定了下来。

『雷顿 VS 逆转』程序由 L5 负责，CAPCOM 负责美术指导，而剧情和音乐则由两边共同负责。由于是分开制作，所以相互磨合



成为游戏开发时面临的主要问题，双方经常会因为一些问题争论很久。不过基本上还是以雷顿迎合逆转为主，求同存异，最终还是成功把两部世界观完全不同的作品融合到一起。而笔者真正拿到游戏游玩后更加体会到了制作方的用心良苦，无论是动画还是音乐都非常良心，游戏将雷顿系列的解谜要素和逆转系列的审判元素相结合，大大增加了游戏的可玩性，剧本因为巧舟的加入也得到了保证，而游戏新采用的多证人盘问系统也继承到了之后的『大逆转裁判』中。不过比较遗憾的是逆转方面的声优，由于邀请了剧场版演员成宫宽贵，桐谷美玲来为成步堂和真宵配音，配音演技不够成熟，比起雷顿那边的大泉洋和堀北真希实力差距太过明显，是一个比较诟病的地方。



在雷逆发布后不久，CAPCOM 在 Fami 通公开新作『大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险』。本作于 2015 年 7 月推出，标题『大逆转裁判』已表明这是独立的新系列，剧本由巧舟操刀，本作世界观变成 19 世纪末近代法律制度刚刚建立的日本 " 明治维新 " 时代，而故事舞台则是当时的伦敦，主角为成步堂龙一的祖先成步堂龙之介，龙之介同法务助手御琴羽寿沙都在前往英国留学的邮轮上结识英国名侦探夏洛克・福尔摩斯和他的助手爱丽丝・华生，这也是系列第一次采用非原创角色。本作的核心特点是 " 共同推理 "，由于游戏中的福尔摩斯虽然思维敏捷，推理能力出色，但总是会做出一些天马行空的错误推理，而龙之介需要做的就是吐槽福尔摩斯推理中的错误之处，将推理向正确的方向引导。可以说这一作是巧舟在通过和 L5 的合作后，吸取对方作品的长处再结合自己的逆转系列而做出一款全新体验的新作，而看福尔摩斯一本正经地说瞎话，龙之介跟着吐槽也成了本作最大的乐趣之一，真的不得不感叹果然还是巧舟更能 Get 笔者的笑点啊。





逆转裁判周边相关

Ace Attorney's derivatives

新番动画

在 2015 年秋的东京电玩展上，CAPCOM 扔出了两个关于『逆转裁判』的重磅炸弹，其一是『逆转裁判 6』已经处于开发中并将于 16 年发售，其二就是『逆转裁判』将 TV 动画化的消息。且不说即将到来的新作，动画化的消息让很多 Fans 大感意外，因为早在『逆转裁判 3』好评热卖的时候，网上对逆转动画化的呼声就一直很高，然而 CAPCOM 官方却一直没有要将『逆转裁判』动画化的打算。而如今，官方却选择在『逆转裁判』系列即将十五周年的时候，正式宣布动画化。『逆转裁判』TV 动画由日本读





卖电视台和 A-1 Pictures 制作，2016 年 4 月 2 日开始放送。

动画 OP 曲由日本男子组合杰尼斯 WEST『逆転 Winner』演唱，音乐响起便感受到一股迷之青春气息扑面而来；ED『Message』由美国出生的人气歌手安田レイ献唱，和 OP 强烈的疾走感不同，ED 曲旋律优美，安田安定的声线将歌曲演绎十分出色，仿佛是真宵内心的倾诉，是笔者四月新番中最喜欢的曲子。

整体上说，动画在 A-1 Pictures 动画最大的特色就在于对原作忠实的还原度非常高，例如用来表示时间地点的绿字对话框，成步堂大喊『异议あり！』时的文字特效，都在动画里得到还原，这些虽然让玩家倍感亲切，但同时也让没接触过原作的观众和一些玩家觉得这样强行插入游戏中的对话框有些多此一举。此外，成步堂经典的刺猬头非常理论化的高度还原，某话成步堂仰面躺在床上时刺猬头依然坚挺的竖在枕头上支撑脑袋的样子惨遭观众吐槽。这些过于教科书级的还原虽然让老玩家感受到满满的诚意，不过更多观众认为觉得强行插入游戏元素太过牵强，加上由于是游戏改编，前两章推理难度简单，大部分调查走访，获取证据以及推理的过程也进行了删减，让未接触原作的观众产生"这种水平也能称之为推理？"的感觉。不过值得一提的是"片中片"的大将军部分，短短的一分半钟将原作中只是以音乐和文字描述表现出的子供番展现在观众面前，算是一个小小的惊喜吧，在游戏里颇受玩家欢迎的大场香大婶的嘴炮也得到忠实还原，值得点赞。另一方面，最大的雷点当属法庭辩论里强行加入的各种奇葩特效，比如第一章原作中凶手在被成步堂揭穿谎言后怒摘假发糊到成步堂脸上的经典桥段，结果到了动画里，却改成了凶手诡辩言辞刮起迷之台风将成步堂整个人吹飞，而成步堂的反击证言又把凶手的假发吹飞，这已经无法吐槽了。

可以说，动画的最大卖点，就是情怀！作为文字 AVG 改编动画，TV 版『逆转裁判』为了能够适应季番的长度，剧本遭到惨无人道删减也是无奈之举。这让笔者不禁想起来了数年前为了给游戏宣传造势的『弹丸论破』TV 动画，作为和逆转相似的推理辩论系 AVG，动画也是为了控制在 12 集而大量削减剧情和探索环节，导致很多未接触游戏的玩家觉得一头雾水，不知所云。因此『逆转裁判』TV 动画会做成这样的效果也是在笔者的意料之中，与其去批判动画的种种不足，不如带着情怀去静心观赏动画，毕竟当年那批抱着 GBA 玩着初代『逆转裁判』的玩家们早已青春远逝，当得知逆转动画化的时候，感动早已经超越了一切，毕竟苦苦等待这么久，终于能在有生之年，在电视荧屏上，看到会动的成步堂和真宵了！

向逆转致敬的 ACG 作品

『逆转裁判』声名鹊起后，大量 ACG 作品都使用了『逆转裁判』中的法庭辩论梗，尤其是成步堂大声疾呼『异议あり！』的梗被很多动画拿去使用。

库洛洛军曹

作为一部使用大量引用 ACG 作品梗的动画，『青蛙军曹』大概是笔者能想到的最早使用『逆转裁判』的动画了。



凉宫春日的忧郁

在 06 年大红大紫的轻小说改编动画『凉宫春日的忧郁』，在第 11 话『孤島症候群（後編）』中，也有模仿『逆转裁判』的辩论情节。



吊带袜天使

对于碧池天使第 8 话里这只画风都不好了的猴子我只是想说猴步堂你走错片场了吧！



游戏人生

第三话开场空白在向克拉米提出挑战时喊出了成步堂那句经典的『异议あり！』，虽然也只是用到了台词梗而已。

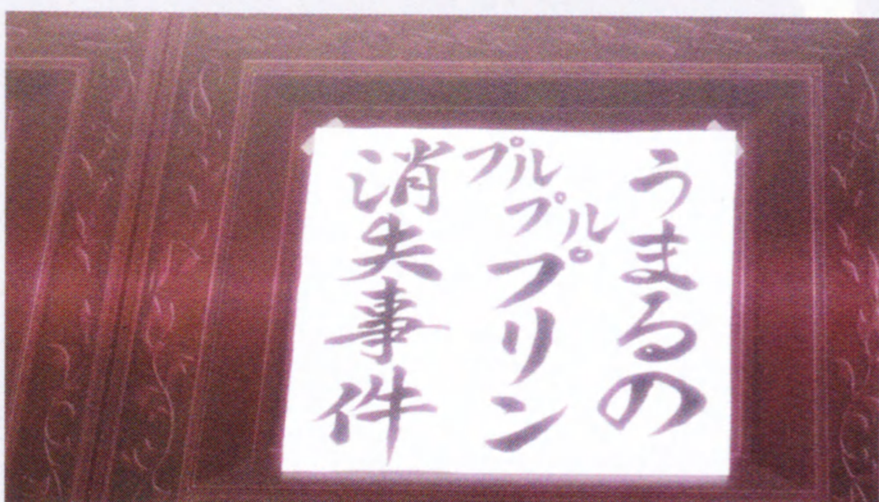






干物妹！小埋

为了找出偷吃布丁的真凶，小埋的哥哥穿上成步堂的蓝西装和小埋开始了激烈的论战，在小埋的诡辩前哥哥大声喊出『异议あり！』，小埋的仓鼠睡衣也变成了『弹丸论破』里的黑白熊。算是对两部推理论战游戏同时致敬。







逆转曾致敬或借鉴的名作

前文提到，巧舟是一个侦探小说迷，『逆转裁判』系列的案件不少取材自不同著名侦探小说或电视剧，部分细节也体现出巧舟喜欢的推理作品致敬，日站搜集整理出了巧舟曾致敬过的作品。

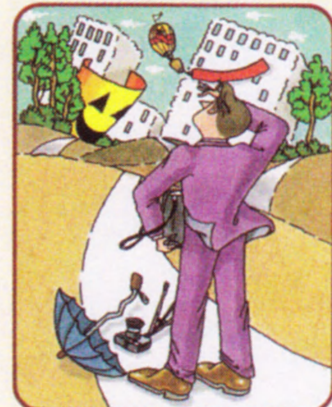


1-2『逆转姐妹』

接鉴了江户川乱步的小说『心理试验』。

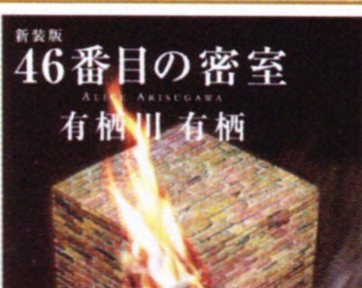
1-4『逆转，然后再见』

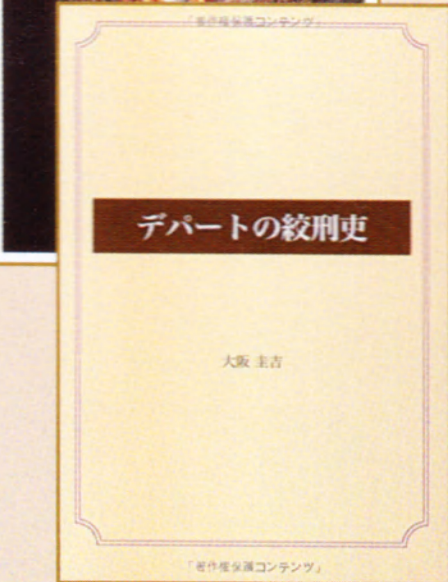
本章核心案件『DL-6事件』名字的由来为巧舟向泡坂妻夫的『DL2号机事件』致敬，泡坂妻夫是巧舟最喜欢的推理小说家，『DL2号机事件』是泡坂妻夫的名侦探亚爱一郎系列首部作品，曾获得首届"幻影城"新人佳作赏。



1-5『复苏的逆转』

证物改刀上的『AI-16』为亚爱一郎的日语谐音。



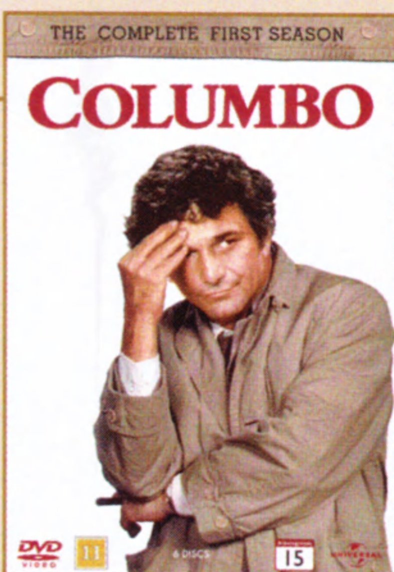


2-3『逆转马戏团』

借鉴了藤原宰太郎的趣味推理故事『狮子的微笑』，原作者是托马斯·W·汉森。另还借鉴了有栖川有栖的『第46号的密室』、大阪圭吉的『百货商店的的绞刑吏』。

2-4『再见，逆转』/3-2『被盗的逆转』

借鉴了美剧『神探科伦坡』。





3-3『逆转的食谱』

登场人物五十岚将兵的职业为纹章上绘师，泡坂妻夫的祖上是东京都神田地区有名的纹章上绘师，屋号"松叶屋"。另借鉴了美剧『神探科伦坡』和日剧『古畑任三郎』第17集『红线、蓝线』。



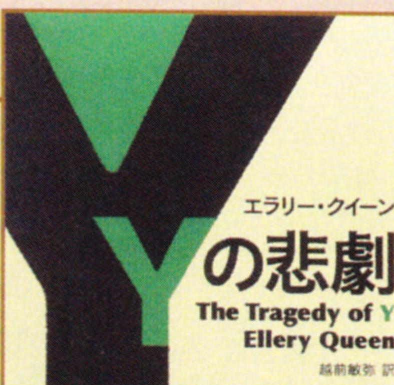
3-4『最初的逆转』

借鉴了推理小说之父艾勒里·昆恩小说『X的悲剧』。



3-5『华丽的逆转』

凶手作案手法和作案心理大量借鉴了昆恩的小说『哲瑞·雷恩的最后探案』，本章犯人与该小说犯人有很多共通点，如都是为保护重要的人而犯罪，都因为某感官障碍而采取了不自然的作案行为等，除此以外本章还借鉴了昆恩另一部小说『Y的悲剧』。另外巧舟本人曾在FANBOOK表示本章借鉴了有栖川有栖『双头的恶魔』，而有栖川有栖有着"日本的艾勒里·昆恩"的称号，作品也大多继承自昆恩解迷风格，感兴趣的玩家可以去品读一下这些作品。







全新的逆转『逆转裁判 6』 New Reversal

『逆转裁判 6』已于近期发售发售，相信很多玩家已经迫不及待打算入手了，在本篇神隐了 10 年的真女主绫里真宵也将与本作登场（因为按照巧舟的说法雷逆只是一部"剧场版"），成年版的绫里真宵立绘刚刚放出便让广大 Fans 欢呼雀跃不已。这次的新舞台是在审判制度完全不通用的"クライン王国"，整个王国包括国王在内都是灵媒师，任何罪行均由王国姫巫女レイファ的"御魂の託宣"来判决。成步堂来到クライン王国探望修行中的真宵，而其向导ボクト因为盗窃杀人罪被姫巫女认定有罪，成步堂为了证明ボクト无罪而站上了异国的法庭舞台。



本作依然是成步堂龙一，王泥喜法介和希月心音三主人公模式，御剑怜侍和前作的检察官夕神迅也会登场。由于精神枷锁系统将回归，新的舞台是信奉灵媒的国家，由此可见真宵将会是本作的关键人物。此外，上一作存在感低迷的美贯和被雪藏的宝月茜也有登场，第二话中美贯魔术秀的共演者 Mr. メシヨー发现被杀害在彩排舞台，而美贯成为了嫌疑人遭到逮捕，小茜将协助、王泥喜和心音共同处理这个案件。而本作新人物里，最引人注目的莫过于姫巫女レイファ和克莱因王国出身的国际检察官ナユタ：姫巫女的外挂"御魂の託宣"是将被害者死前五感所感受到的以镜像和文字的方式映射在水镜中，玩家需要将与证物有矛盾的感觉指出并提出异议；而外表俊朗的ナユタ（那由他？）检察官，是成步堂等人在法庭上面对的又一位强劲的对手，这位毒舌检察官给成步堂等人起了新的外号，尤其是叫喜子邪恶红椒的时候让笔者忍俊不禁。

那么，全新的『逆转裁判 6』究竟会是怎样的一部作品，笔者在此就不多剧透了，由广大逆转 Fans 亲自体验游戏吧。

结语 Epilogue

作为法庭论战系列游戏的鼻祖，经历了十五年风风雨雨『逆转裁判』已经成为日式文字 AVG 界的一盏明灯，对后来诸如『雷顿教授』，『弹丸论破』等一系列优秀的文字 AVG 游戏有着深远的影响。尽管巧舟已经不再执笔逆转，不过凭借口碑和 CAPCOM 本身的强大制作班底，相信逆转系列依旧会在未来给我们带来更多感动。▲

严肃的年代一去不返

——浅析『发条精灵战记 天境的极北之星』

Japanese serious literature was regret gone forever

文/浅色回忆
责编/如月千华、稗田
美编/小茧





数月之前，当笔者听到『发条精灵战记 天境的极北之星』要被动画的化的消息时。心中是充满期待的。

作为一个战记类小说爱好者。现如今日轻里的战记类小说犹如国家一级保护动物。属于特别稀有的类型。其中能出名的就更少了，除了前两年笔者曾写过的『魔弹之王与战姬』。也就是这部连续 4 年上榜『这本轻小说真厉害』前 20，并且最高拿到过第 2 名的好成绩的『发条精灵战记』了。并且在网上的讨论中，还经常能看到这部作品与『银河英雄传说』并列被提起，读者纷纷表示“略像银英”。可当笔者趁着动画化的热潮，一口气追上小说的最新进度之后。收获到的阅读感却差强人意。就好像本打算走进饭店好好吃一顿大餐填饱肚子。侍者端到眼前的却只有开胃汤，膨化食品和饭后甜点。也许这样的配菜是新时代读者所喜好的口味。但对于需求是气宇轩昂的正统战记文的读者来说，还不如出门去隔壁的天朝网文，至少能找到确实对口味的有分量的粮草。



五千年后的大地上

“社会劳动生产力，首先是科学的力量。”
——卡尔·马克思

宇野朴人。1988 年生于冰天雪地酷似帝国北域冬季的北海道。在一峡之隔的青森县弘前大学读了四年，和著名漫画家安彦良和曾是校友。2010 年，宇野朴人在毕业的同时以『神与奴隶的诞生构文』在电击文库出道。描写了某个高魔世界中，两种亚人有翼种、有角种的互相征伐。『神与奴隶的诞生构文』在出版了三卷后因为成绩不好遭到腰斩，续接的便是『发条精灵战记』。宇野朴人这次选择了写实风格，以延续了数百年的大国卡托瓦纳帝国与新兴的齐欧卡共和国为舞台，上演了一出酷似 15 世纪末期的欧洲战争的大国对抗。

『发条精灵战记』在问世之初便广受轻小说从业者和协力者（书店店员之类）的欢迎。2014 年夺得『这本轻小说真厉害』的第 2 名，主要原因便是协力者纷纷打出了高分。作为一部战记小说，『发条精灵战记』从设定上充满了新意。在这片酷似南亚次大陆的土地上，人类和风、火、水、光四种精灵和谐共处。每个人都必定有位精灵陪伴。不过这看似很奇幻的描述只是表象。故事中的精灵不仅互相之间有系统相连，内部还有储存芯片用于记忆。精灵的能力也都是符合物理定律的，用翅膀（太阳能电池板）给自己提供能源。火精灵可以喷火，风精灵可以压缩空气，水精灵可以清洁水源，光精灵可以当电筒使用。尽管这片大地上的阿尔德拉教表示精灵是神的造物。但是对于读者和故事里的第一位科学家阿纳莱·卡恩来说，这精灵与其说是某种生物。倒不如说是小型智能机器人。

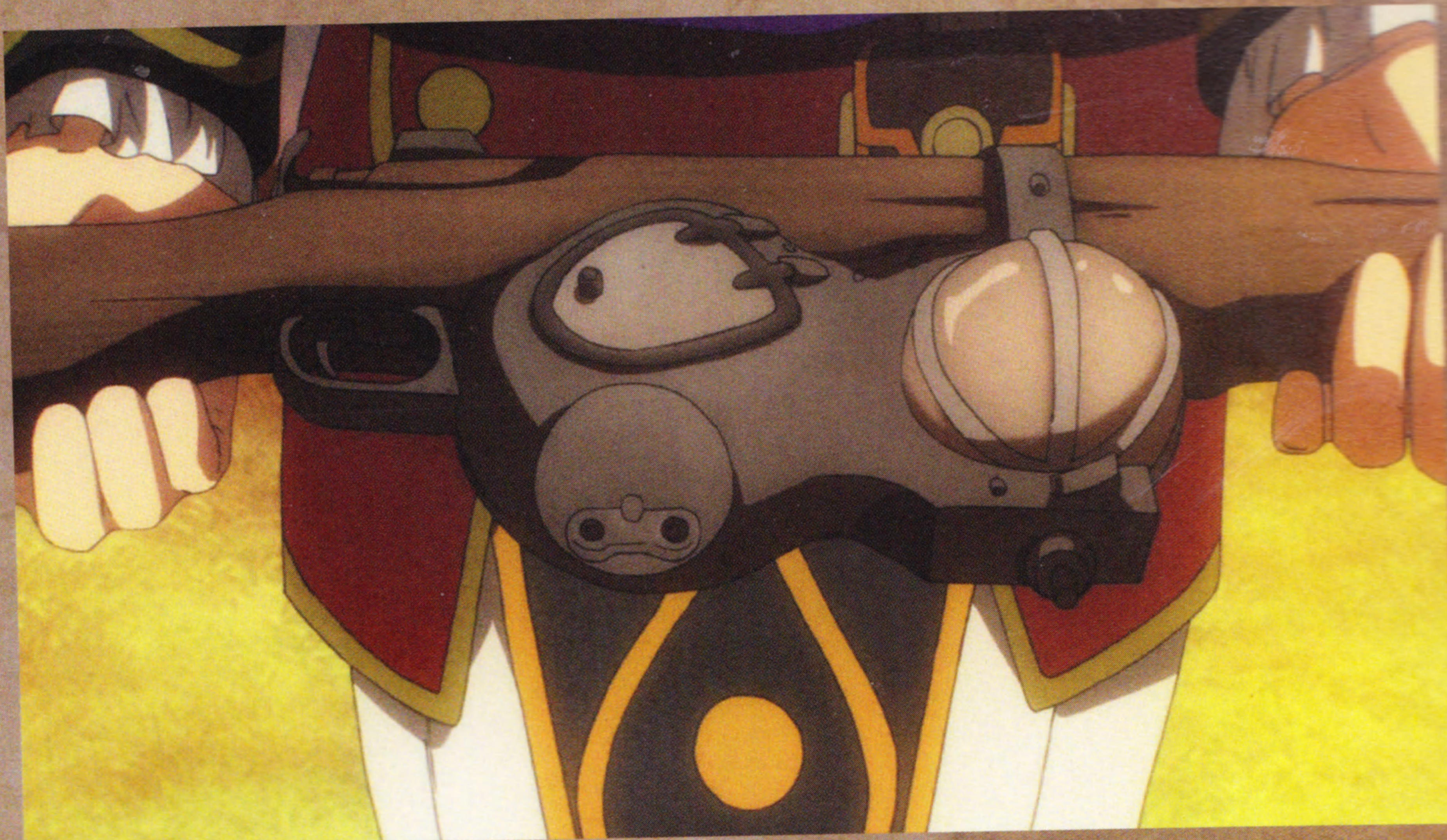


关于这一点，宇野朴人也在标题上给予了暗示。本作标题被意译成“天境的极北之星”。如果按发音直译应该是“天境的阿尔德拉民”。这个阿尔德拉民是英语中的“Alderamin”，是仙王座 α 这颗 2 等星的名字。联系宇野朴人在第一卷后记中大谈北极星的种种。我们会发现这颗在中国星官中被称为天勾五的星星，将会在公元 7000 年——公元 8500 年这个阶段成为新的北极星。这样一来，故事的真实背景便呼之欲出了。这并不是作者架空的异世界。而是 5000 年以后的地球。上一批人类可能灭亡了，也可能躲在什么地方偷窥着一切。总之他们遗留下来的这些科技，被重生的文明获得并且看做是神迹。

而后，便也来到了『发条精灵战记』最意思的部分。因为自带四种精灵。故事中的人类走上了一条与我们的历史发展稍有偏差的有趣道路。有了风精灵压缩空气，所以这个世界早早就出现了“枪”。只不过这种名为风铳的武器威力与火绳枪也没多大区别。有效射程都只有 40 多米。然而，当膛线这个科技被点出来后，与现实世界的区分就体现出来了。在真实历史中，膛线虽然早在 15 世纪就被发明出来，但因

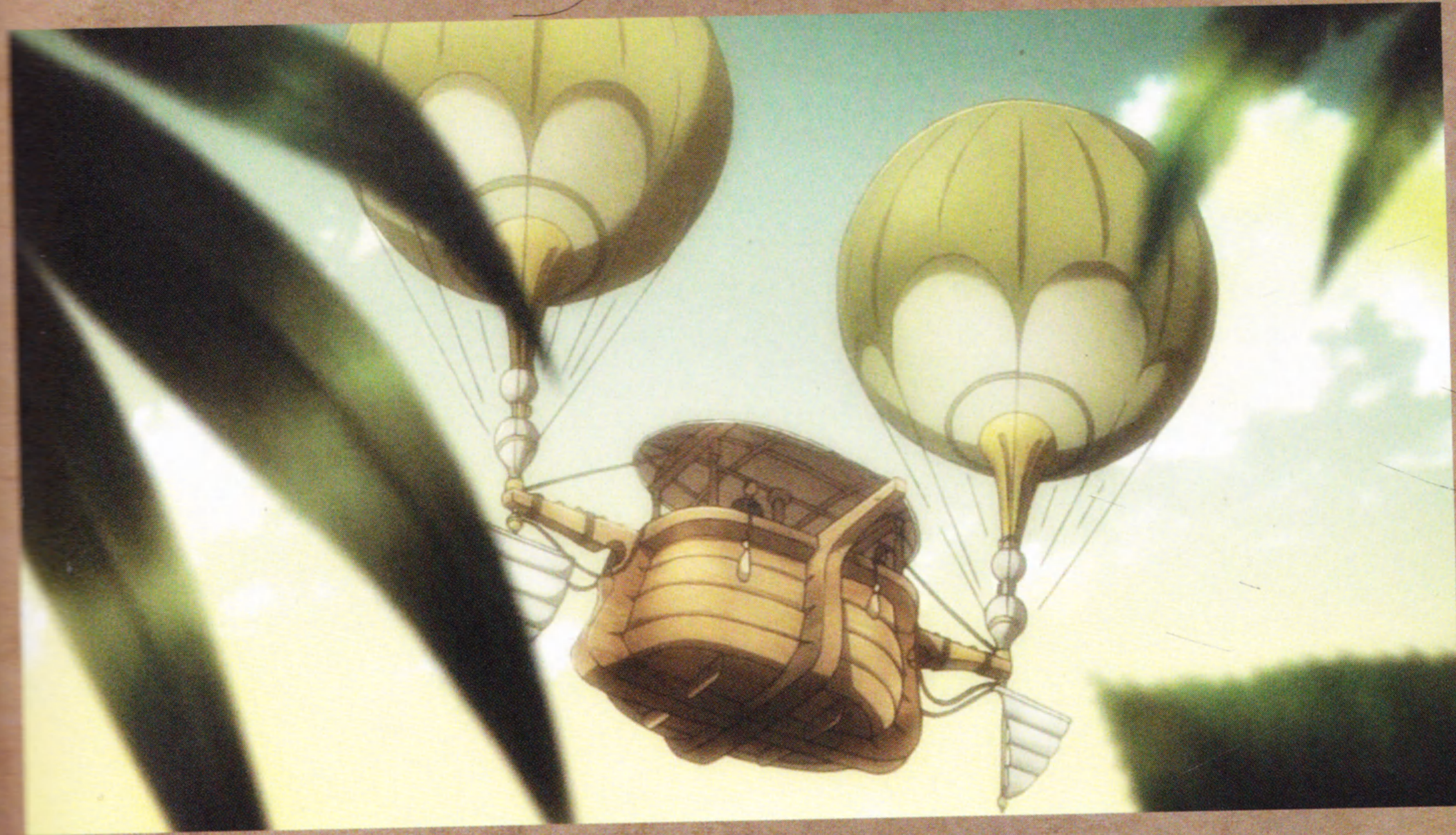
为制造工艺的复杂和前膛装弹的困难（需要拿榔头敲进去，在实战中显然不好用）直到 19 世纪金属定装弹普及才开始成为主流设计。这个困境在风铳上反倒不存在。因为风铳的装弹是直接把子弹喂进风精灵的嘴里，再从肚子发射，直接解决了现实中后膛枪气密性难题。所以无论是帝国军还是共和国军，线膛风铳很快就成为了列装装备。只不过枪管同现实一样还需要手工拉制。所以产量有限。

这就是科学的力量。当人类开始总结归纳出各种现象的原理，并且加以利用。技术革命也随之到来。在比帝国对科学更宽容的共和国，阿纳莱・卡恩及其弟子的新技术不断地推动着世界的进步。他们喂给火精灵水，然后把手放在火精灵的喷火口命令精灵喷火。无法伤害人类的精灵（恐怕还学过机器人三定律）在情急之中会分解掉水，喷出氢气来。于是共和国军就有了热气球。因为火精灵的普遍使用，这个世界从未发明过火药。不过科学家们用风精灵把火精灵制造的氢气吹进炮膛再点燃。也能起到类似火药的效果。于是共和国军的新武器爆炮就这样诞生了。



▲动画中风铳的设计与小说插画中的略有不同。

武器的进步自然会引起战争方式的变迁。帝国和共和国看地图似乎是印度与孟加拉缅甸，气候和食物也差不多。不过毕竟是五千年后的地球。宇野朴人实质上是综合了 15-19 世纪欧洲战场上的战术变迁来写『发条精灵战记』里的战争。在这里,我们可以看到因为膛线的出现，风铳的有效射程大大提高，导致陆军的战术从排队枪毙向着散兵线变迁。骑兵的重要性在逐步削弱，但在风铳机关枪出现前还不至于彻底退出舞台。爆炮相比之前的风炮在机动性上有了较大的改善，在未来的陆战中谁能善用火炮，谁就能获得主宰战场的权力。海军的战术也要从冲角撞击加跳帮逐步演变成风帆战列舰的对轰。可以说，如果对战争史略有涉猎。那么在阅读『发条精灵战记』时，这些设定就会让你乐趣倍增。





与优秀的设定相比。宇野朴人在人物塑造上稍显稚嫩。作品的主角伊库塔一副节能的样子，每天大概有一多半的时间都在睡觉。到了关键时刻却从不含糊，面对危局每次都能出人意料的想出化解之道。在第三卷中也展现了敢打敢拼的精神，并不是杨威利式的纯安乐椅指挥官。前半程的女主角雅特丽希诺・伊格塞姆是个文武双全，忠诚刚直的少女。可以说是军人的表率。后半程的女主角（暂定）第三公主夏米优・奇朵拉・卡托沃马尼尼克则一开始是个试图激进改革的中二少女，后面也逐渐成长为一定程度上可以信赖的王。这三位主角的设定基础分别是——指挥者，军人和王。从结构上来说是很正统王道的。可惜也许是为了迎合现在的流行风潮。作者偏要给伊库塔加上轻佻好色（虽然只是口头）的属性。让雅特丽刚直到有点天然呆，王女则在未来会黑化一次。

在笔者看来，给角色加入这些模板化的流行属性对于人物的塑造并无太多好处。毕竟人物是由他们内在的三观所驱动的。拿伊库塔来说，他表现出来的三观并不能解释他为什么要表现（或者故意表现）得轻佻好色。虽然作者可以用“个人爱好”强行解释。不过遗留在角色属性上的拼凑感是没法轻易去掉的。

最后，把故事比作一张的棋盘的话。宇野朴人在初期的布局也是值得称赞的。帝国这边看起来一堆稀奇古怪的名字。实际上骨子里还是日本的幕藩体制。皇帝的权力来自于对全国精灵的掌握，不仅可以当做广播网络搞“玉音放送”。还在一定程度上拥有对全国精灵的控制权限。考虑到几百年王权就没变动过，大权旁落在变态宰相的手里。雷米翁搞个政变也丝毫不敢篡夺皇帝权力，只是要清君侧。那么我们可以把皇帝看做是权威稍强的天皇，宰相（至少这一任）是一个孱弱的幕府（并没有自己的武力）。伊格塞姆和雷米翁这些军事贵族就相当于地方的强藩。一个擅长风铳，一个擅长白刃。和现实历史中分别擅长陆军和海军的长州、萨摩倒也相映成趣。

故事伊始，帝国实乃危急存亡之秋。外敌



共和国凭借着先进的兵器步步紧逼。在东域作战中。宰相以下的文官集团宁可牺牲军队，故意丧师失地，也要保持住基本的脸面。政府内部军方和文官集团的矛盾已经不可逆转。火药桶的爆炸只是时间问题。在这样的末世，主角要如何带领着自己的小伙伴力挽狂澜拯救苍生就是很值得看的题材了。然而，在优秀的设定和初始布局之后，作为一部战记小说。『发条精灵战记』的战争描写水平，却与本身的名气并不相称。

有一种作者叫参谋

"Amateurs talk strategy. Professionals talk logistics."

——约翰·莱曼（美国前海军部长）

在战争描写上，整部『发条精灵战记』都处在一种重战场，轻战术，无战略的状态下。

譬如第六卷中女主角带领伊格塞姆军对决露西卡中校的雷米翁军一役。露西卡中校及第一皇子在身侧只有两个排兵力的前提下，因为后有追兵，只得放弃雷米翁军在风铳上的优势，无奈硬冲女主角早已构筑好防御的桥梁。结果当然是显而易见的，在近战无敌的雅特丽双刀下，露西卡中校空有高超的射击技术也无从施展。就算以皇子为盾还是殒命于此。从战场过程来看，这段战斗无可指摘。毕竟当雷米翁军以无备攻有备，和白刃专精的伊格塞姆军拼近战的时候，结局就已经注定。真正关键的地方在于——露西卡中校作为雷米翁军南下集团的指挥机构，第一皇子作为重要的保护对象，为何能轻易被伊格塞姆军逼入死境呢？换言之，伊格塞姆军是如何做到这一点的，才是整场战斗的重中之重。才是展现角色指挥能力、战场判断以及勇武的地方。可惜故事对这部分的处理草率无比——

遇袭当时，他们（露西卡、皇子）营和前方部队拉开两公里的距离行军，由于地形限制连与连之间的间隔也较远。分散的时间只有数十分钟。抓准这一点的破绽，敌骑兵以令侦查无用武之地的速度冲了过来。

看到这段叙述，笔者不禁要问。到底是何种地形，让以步兵为主的雷米翁军无法大规模行动，以骑兵为主的伊格塞姆军却可以发起连侦查都来不及预警的突袭呢？好吧，就算伊格塞姆军有着奇策确保了突袭的通道。那么在雷米翁军各部间隔只有数公里的情况下。露西卡中校作为雷米翁军的首席参谋，怎么会不懂原地固守更能发挥出风铳优势的道理呢？况且在这种部队间隔下，只要遇袭的露西卡部能坚持住半个小时，伊格塞姆军就不得不选择撤退以免被包夹了。当然，作者亦可表示伊格塞姆军是用了什么手段，或者干脆是用单纯的武勇打崩了雷米翁军让他们惶然奔逃。可这些理由请至少在作品中写出来，而不是用上面那种一笔带过的方式糊弄过去。展示给读者一个强行设定好的局势，装模作样的过几招让一方获胜固然容易。然而这种描写方式根本无法让读者体会到角色的指挥能力到底优秀在哪？

同样的问题也出现在第三卷伊库塔以720人硬拖12000阿尔德拉民神教军7天的战斗中。在这场看似精妙的迟滞防御中。伊库塔的

核心计策是通过有计划的烧毁森林，让树木的燃烧形成一条连续的火线。以火来阻挡兵力拥有绝对优势的阿尔德拉民神教军。在战术设计上，作者意识到了兵力差距，却忽视了 720 人与 12000 人之间的数量差距（质量上没有代差）在没有天险的情况下是很难弥补的。按照文中所说，这片森林只是南侧就被伊库塔分为了多达 86 个区块进行放火作业，足矣说明森林的面积是十分广大的（不广大也无法烧那么长时间）。那么在如此广大的地域，阿尔德拉民神教军又已经推测出伊库塔率领的部队的大致数目。那么最简单的办法就是把军队分成数百人的小队，分区域进行灭火作业。这样一来，兵力不足的伊库塔军就会陷入分兵对抗被各个击破，合军攻击一点无法兼顾全局的两难处境。可惜作者盛赞的“不眠的辉将”约翰·亚尔奇聂库斯大概是长期不睡觉导致脑子凝固住了。连如此朴实的正攻法都没有注意到。或者说他其实是注意到了，毕竟作者也写了约翰使用迎面火法缩短森林的燃烧时间。可惜在剧情需要下，迎面火法被轻轻带过，作者让你扑不灭火就是扑不灭火。





就算不追究这里，宇野朴人也完全低估了伊库塔军在烧林准备阶段的工作量。按照文中所写，他们不仅用砍伐的树木建立了简易路障，还准备了大量的木材和油料分散布置在森林各地，以备在防线被突破后重新放火。根据笔者查到的资料，我国东北林场的专业伐木工，在专职伐木的情况下，每两人一天的工作量大抵是 15 棵直径 70CM 的红松。乍一看这速度还可以，伊库塔手下毕竟有 720 人。但考虑到树木伐倒后的搬运和各种资材不仅要沿着道路放置，还要运输进森林中的各个点位。这个巨大的工作量和油料的消耗能否用这么少的人手在 3 天内实现就很令人怀疑了。

并且战斗后期约翰所率领的 300 骑兵在爆炮的轰击下已经冲破了大路上的防御。虽然被伊库塔以搏命般的乱战缠住了脚步。考虑到齐欧卡的士兵没道理白白为了阿尔德拉民神教军的战略送命，以及自身的生命受到了威胁，约翰同意休战撤退。可在约翰突破的时候，阿尔德拉民神教军的部队竟然没有抓住这个机会跟进，而是全部掉线。等着伊库塔驱逐了约翰的骑兵再重新放火造成障碍。真是让人完全无法理解。



总而言之，造成『发条精灵战记』中充斥着这种情节的直接原因在于作者宇野朴人的极端思路。在迟滞防御中，各种硬伤都归结起来原因只有一点——伊库塔用 720 人构筑了远超他们人力水平的防御体系。如果当初不是只带着 720 人，而是 1440 人，甚至是 2160 人。那么整场迟滞防御在合理性上就会大大提高。其实以 2000 人对抗 12000 人依旧是以少胜多，伊库塔的功绩丝毫不会有所削减。但是宇野朴人为了创造出他想要的极端化的对比下的戏剧性，非要只给伊库塔 720 人。结果想要的戏剧性没有得到，漏洞反而遍地都是，真是令人遗憾。

更鲜明的例子发生在第一卷的模拟战和第四卷的海战中。为了突出伊库塔智将的形象。模拟战作者安排他成功猜测到萨利哈史拉格·雷米翁的轻敌心态，利用临时垫高河底的办法出其不意地击败了对手。海战亦是伊库塔首先看破齐欧卡第四舰队因为实战经验不足，爆炮可能会发生射角问题，力主逆风海战进而获得胜利。作为被当做智将来塑造的人物而言，发现这些漏洞是正常的。问题在于萨利哈史拉格的轻敌也好，齐欧卡第四舰队的射角问题也好。都只是一种可能性（实际上身为海军的齐欧卡第四舰队就算没实战过爆炮，难道想不到压舱物需要平衡分配的道理吗？只能说作者又强行给对面降智商了）。伊库塔所表现出的态度是把“可能”当做“必然”。再以这个“必然”为前提制定战斗计划。完全不考虑“可能”万一没有实现的预案。模拟战里这么赌一把还可以接受。在海战中赌上帝国精锐舰队强行逆风冲锋就是把战争当儿戏了。毕竟对于矿山的争夺并非是生死存亡级的决战。而是连伊库塔都表示意义不大的作战。那么万一对面的第四舰队没有犯他所猜测的低级错误。导致帝国精锐舰队受到重大损失，岂不是得不偿失么。

看到『发条精灵战记』对战争的展现，笔者不可抑制地想起日本近代崛起中，不断制作出“赌国运”式战略的参谋们。从甲午战争到日俄战争再到第二次世界大战。这些计划从来都是讲究用一场决战扭转局势。同时极端忽略后勤。在甲午战争中，死于疾病的士兵数量就要十倍于战死的士兵数量。考虑到明治维新后的日本国情，这些参谋制定出这样的计划还情有可原（毕竟物资不能凭空变出来）。但宇野朴人在小说中也非要让伊库塔每次都陷入到“不赌只有死”的状况里，就很没有意义了。率领 720 人奋战断后固然英勇，海战中决死冲锋固然激情。可是一次次用赌运堆积起来的胜利对于人物刻画有什么价值吗？就算在作者的安排下伊库塔连战连胜。所塑造出的角色也并非是个智将，只是个能未卜先知的神棍而已。

究其根本，这种极端化的写作思路固然有

受日本近代崛起历程影响的因素。追本溯源还是作者的能力有限。比起刻画雅特丽的简单粗暴——每场战斗最后必定要给她一个单挑砍人的机会;刻画托尔威、马修、哈洛的敷衍潦草——前六卷里这几位的存在感完全是伊库塔的棋子级别。笔者不得不承认『发条精灵战记』中的战斗水平大概只能写成这样了。说到这，有读者可能会不服，表示当初『银河英雄传说』不也是硬伤无数，照样能成一代经典。隔壁正在热播的『亚尔斯兰战记』更是不科学地上了天。为啥同为战记文，BUG比这两者都少的『发条精灵战记』就不成呢？关于这个问题，还请看笔者在下一节中的详细解释。

我们的征途应是星辰大海

"在全体希望该表现出那种样子的情况下，渺小的个人只能褪色消失——你刚刚是这样说的吧？不过，如果个人换成了两人，情况应该会有点不同吧？即使是能把一颗小石头磨碎并继续旋转的齿轮，要是两颗一起跳进去，或许有机会使其停下。"

——雅特丽希诺·伊格塞姆

就算是以『银河英雄传说』刚刚出版时的标准来评价，田中芳树在这本小说里留下的BUG也足矣称得上车载斗量。

比如『银河英雄传说』前期著名的亚姆力札星域会战。我们都知道这场战役之前，帝国军在罗严克拉姆的指挥下故意让出大量星系。再让吉尔菲艾斯袭扰同盟的补给舰队。导致同盟占领军陷入粮食不足的境地。待其士气低落，一举反击收获全功。在讨论后勤运输时。时任远征军后方主任参谋，后来是杨威利的大管家的卡介伦曾如此说——

单以五千万人的九十日份粮食来说，光是谷物就高达五十亿吨。需要一千吨级的输送船五百艘。

乍一看这物资的确十分庞大，远超同盟当时的运力。但是仔细想一想的话。五十亿除以五千万再除以九十天得到的结果是1.11吨。等于卡介伦算出每人每天需要一吨的粮食。难道他们要喂的是五千万个路飞么（笑）。况且如今的美军运输船就已经万吨级的了，到了宇航时代反而还拿着千吨级的运输船说事。也是让人啼笑皆非。

至于『银河英雄传说』中的战术运用就更经不起推敲了。在田中芳树的笔下。名将和庸将的最大差别在于庸将的智商直接降低到猩猩的水平。只会把战场看做一个平面，用在陆地上布阵的方式来战斗。名将则智商恢复一般水准。知道自己是身处宇宙，战场本身是立体的。塑造名将的手段也和『发条精灵战记』没什么根本区别。都是让角色着眼于常人容易忽视的点，用理想化的方式抓住敌人的破绽，进而击破。说是神机妙算，实际上就是运气好加小聪明。

可是，如此随意的战争设计却丝毫无损『银河英雄传说』作为战记文的光辉。因为从『银河英雄传说』到『亚尔斯兰战记』，田中芳树从来就没有把作品的重点放在战争上，而是放在了对人的塑造上。回忆一下『银河英雄传说』的舰队战，几乎没人能对双方详细使用了什么样的战术产生回忆。记起的反倒是猪突的毕典菲尔特、铁壁的缪拉、高喊着"谁想成为华尔特冯先寇布一生中最后杀死的男人"的蔷薇骑士、终战里伴随着侠气与醉狂死得其所的梅尔卡兹。战争对于田中芳树来说就像GALGAME里的日常。只是用来修饰人物的一种手段。

"群像"、"大势"、"悲剧"。在笔者看来，这三者能做到其二，就可以写出一部合格的战记文。若是三者可以兼顾，那么作品的水平就能提升到优秀。回到『发条精灵战记』，小说至今也连载了10卷100万字。然而真正称得上让人印象深刻的人物，只有以伊库塔为首的主角群寥寥数人。宇野朴人对配角的运用十分随意。小说第四卷伊始，公主与骑士团来到了艾伯德


▲著名红茶派——杨威利

鲁克州，发现这里的行政长官提杰尼·哈马特耶子爵有伙同大地主伪造粮食欠收的假象。一般来说，伪造粮食欠收是为了私吞粮食高价卖出以及骗取中央政府减免税收的优惠政策。但是看起来帝国实行的应该是包税人制度。子爵不仅不减税，还趁机以欠收为理由给所有的女性加税。公主和骑士团也不认为这样做从法理上有什么不对。故事写到这里还是正常的展开，下面按理说应该是伊库塔和公主巧妙的识破子爵的瞒报，匡扶正义让人民不受重税之苦。然而宇野朴人脑洞一开，原来子爵提高税金的根本目的是为了让妓女和卑身女工活不下去。再通过黑道把她们贩卖到隔壁男女比例不平衡的州获取暴利。本来是很好的一个表现帝国吏治腐败的桥段，宇野朴人倘若有心，还能把这位州长塑造成一个不输于特留尼西特的无耻官僚、政客。可惜最终他却让堂堂州长伪造欠收加增加税金，最终的目的就是拐卖妇女（其实你用几个人贩子的不就解决了么，至于这么搞大新闻么）。为了刻意营造的剧情离奇度，完全无视了一个角色合理的行动逻辑。这样的配角不仅谈不上有自己的思想，甚至连棋子都算不上，至多只能被称为场地布景。以这样的思路来创

作，又怎么能写出"群像"呢？

再说"大势"。『发条精灵战记』则正如上一节笔者的阐述。在战略层面不是空白就是不明所以。比如东域不想要的话，文官政府联合军方一起说瞎话安抚人民才是正常的选择。直接甩锅给军方还死了一位名将。这不是激化矛盾火上浇油的作死行为吗？当然，宇野朴人在后面的确表示一切都是宰相的策划，宰相的目的本身就是让国家乱起来，用近似养蛊的方式选出他想要的皇帝。驱动着他的这种行为的，是他从小因为身体因素受到欺凌导致的心理变态。把一切的罪责都归为心理变态的确是个很方便的做法。不过这样一来也就别想写出战记文应有的宏大感了。毕竟掌权者就算愚蠢疯狂，难道整个政府都愚蠢疯狂吗？若是整个政府都愚蠢疯狂，那么为何宰相还能安然当政数十年。从逻辑上就与现实经验相差太多，让人体会不到如此设计的实感。

在访谈中，宇野朴人表示很喜欢『皇国的守护者』这部作品。那么，似乎一切答案都有迹可循。佐藤大辅这位重度中二病患者所写的『皇国的守护者』基本上就是在为军国主义唱赞歌，靠着武士道精神战胜物理法则。联想到伊库塔切手指谢（把）罪（妹），主角重建的军官团组织叫"旭日团"。雷米翁军发动了政变屠杀文官和贵族（226 事件）。笔者只能表示他实在是受到这方面的荼毒太深，乃至把独走当智略，把下克上当光荣。

『发条精灵战记』唯一做到满分的大概就是"悲剧"了。杨慎为『廿一史弹词』做的开场词曾云"滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。"（后来这首词也被用于94 版『三国演义』的片尾曲）道出了想要书写一个时代，其中必有英雄迟暮，美人白头，必有时光荏苒带来的生离死别。因为生老病死管你是帝王还是名将都逃不过。所以战记小说的基调不可不免的会掺如悲凉。战记小说的作者，无论是东洋的田中还是西洋的马丁，写的多了也都成了送盒饭专业户。

所以，当第七卷主角侧出现了巨变。笔者在心疼之余也暗暗叫了一声好。『发条精灵战记』故事的整体气场，自此完成了华丽的转身。从总能获胜的过家家式战斗正式踏入残酷的大人世界。常怠常胜的智将遇到了自己无法扭转的悲惨结果，在宫廷中颓废地被圈禁了两年的时光。温柔的托尔威变成了战争机器，只有在自己的幻想中才能露出笑容。马修逐渐成长为一位能力平衡的优秀的将官，然而曾经他所怀念的骑士团早已不复存在。哈洛的真实身份被揭开，在未来的某一刻，昔日的好友必将成为战场上的敌手。





应该说，在第七卷之后，『发条精灵战记』才真正找到了一部战记小说应有的节奏。都说怠懒伊库塔有杨威利的神韵。笔者倒是觉得他的发迹之路更像罗严克拉姆，都是身边有一群会成为自己绝佳助力的未来名将，都是借助着自己的亲缘关系成功上位，都是在获得执掌国家的权力时，也被命运献祭了最亲爱的战友。经过政变的洗礼，从地狱中爬上来的伊库塔和他的好友们变得成熟。他们的地位也终于从战场的执行者逐渐升格为战局的决策者。"群像"这一要素开始逐渐的被填充起来。如果如果宇野朴人能沿着这种节奏走下去，那么『发条精灵战记』的水平无疑还能更上层楼。

可是读者似乎并不怎么买账。日本那边在第七卷之后小说销量来了个跳水。中国这厢则有许多人在被剧透后就直接决定扔书不看。因为这一点，本来大人气的『发条精灵战记』的动画化也被硬生生的拖到了今年，看起来制作经费并不是很足。STAFF 从监督市村彻夫到编剧安川正吾都表现的干劲有限。由 Madhouse 制作的动画完全就是一个轻小说的宣传片，不仅人设差异巨大，剧情上也是各种赶火车。让笔者想夸两句都无从谈起。

对于这种囧境，笔者也只能报以一声叹息。"严肃基本等于暴死"这样的定律已经在轻小说的商业成绩上明确的表现了出来。『发条精灵战记』以日轻校园文的心态写出的前五卷广受欢迎，转变成正统战记文心态却被广大读者不喜。如今的日本读者想要看到的只是主角在装逼耍帅，妹子在卖萌倒贴。这是一种相当无奈的趋势，倘若田中芳树出生在 80 年代，现在写出『银河英雄传说』，恐怕别说被喷了，连编辑那关都很难通过。

是的，尽管我们的征途应该是星辰大海，可是多数读者更乐意看到的是 XXX 高中的龙傲天。▲

提督的悠闲日常

□文/koya □责编/稗田 □美编/三白

——舰娘的同人世界（下）

各位提督们好~又见面啦。

在上一期里，笔者为大家介绍了部分舰娘的官方同人漫画以及轻小说，不知道有没有帮助到大家愉快地渡过上课啊不日常的空闲时间呢。

作为同人系列来讲，舰娘这两年迅速席卷了同人界的每一个角落，除了官方认可以及推荐的同人作品，在各大同人展上关于舰娘的同人可以说是遍地开花了。那么，笔者在这一期中，将为各位推荐几部值得一看的舰娘非官方同人。当然，这些同人作品也只是舰娘这个同人世界中的很小一部分。

毕竟，舰娘的同人实在是——太多太多啦~

既然说到民间同人，那么想必各位最关注的自然是各种小薄本漫画了。下面，笔者将分为几个类型，为各位提督选择合口的同人漫画进行一番简单的介绍，先说好，放下你们手中的三式弹！





『去往你的世界』

“对我而言，赤城是一个非常强大、非常可靠、非常美丽的人——她就像太阳一般耀眼……”

“我的世界中只有一人，她是我唯一的战友。与她一起并肩战斗，只是这样便已足够。”

但回想起来，我从一开始就一直，一直等待着你转身的那一刻。你的眼中，映出我的身影的瞬间，这便是我，最幸福的时刻……

『去往你的世界』是一篇充满了温情的短篇同人，当然，这也是一部百合满满的短篇同人。漫画的开头便以加贺的独白开始，憧憬与恋慕充斥着加贺的内心，在一次出击失败之后，赤城大破，在经过一番内心的挣扎之后，看到了赤城日记的加贺决定邀请正在修养中的赤城一起“约会”。远观着城市的夜景，加贺终于无法压抑自己的内心，选择了对赤城表白。

漫画的内容主要在加贺的内心叙述上面，充满着青涩的恋情，不愿意成为对方的负担，最终却选择了面对自己真实的内心——这简直就是标准的JK恋爱漫画啊！

咳咳，然而虽然如此，漫画之中对于加贺细腻的内心描写和侧面上对赤城的感情的叙述还是给人留下了深刻的印象，就让我们在夜色与灯火之中为这对相亲相爱的佳人献上默默的祝福吧（阿勒，谁把灯关了，眼前怎么黑了）。



『战胜固执的方法』

“我不会让你沉没的。”
“铃谷也是不会沉没的。”
“所以啊，说吧，想要我……”
“已经约好了，我们不会再沉没了。”

啊，虽然引言看上去很沉重的样子，然而假如硬要说的话，这部同人漫画应该算是恋爱轻喜剧吧（我要被这对秀恩爱的家伙闪瞎猫眼了）。

没错，这是一部可耻甜甜的铃 X 熊本。认真的熊野和微微有些偏不良气息的鈴谷真是绝配啊！

啊，不小心激动了，还是回到正题吧。

漫画总共分为了 5 个小章节，从一开始的熊野偷吻鈴谷被发现，到鈴谷决定用一个小游戏来逼迫熊野对自己表白。整个过程简直是对单身汪的蹂躏！最终，铃谷渐渐察觉到自己也不禁深深喜欢上了熊野，在正经而顽固的熊野面前败下阵来，反过来却对熊野采取了主动的攻势——啊，有一点点 M 倾向的熊野看上去也不错呢（飞过来一啤酒瓶）。

和大多数舰娘同人一样，不知是刻意还是无意，总会谈到舰娘的过去，虽然在这部漫画之中这种“曾经被击沉”的感觉只是从很细微的对话之中体现出来，不过这样也使得这对姐妹的恩爱戏份显得更加充满了攻击力与甜蜜——连心爱的女人的过去都接受不了，你还有脸说你爱她？！

『各位觉得有瑞加贺这 CP 吗？』

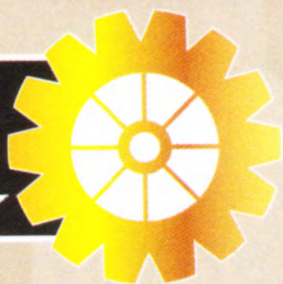
“瑞鹤，嗑药起床了，瑞鹤。”
“奇怪？加贺前辈？”
“快点起床，然后把药嗑了早饭吃了。”
“不要嘛～就用早安吻……让我醒来吧……”
（以上纯属误会）

说到加贺，加贺 X 赤城已经是公认的 CP 了吧，那么，各位觉得有瑞鹤 X 加贺这种 CP 吗？于是，药不能停的一天开始了。

虽然对于瑞鹤为什么会喜欢上加贺，漫画之中只给了一些小细节，虽然感觉这些瑞鹤对翔鹤所说的小细节并不能作为喜欢一个人的理由——不过加贺的反应真是太赞了！或者说，加贺有潜藏的只娇不傲的属性？（啊，哪来的平底锅？！）

虽然说这是一部很短很短的同人漫画，不过总的来说还是非常欢乐的，或许就像漫画的名字一样，瑞鹤和加贺之间是否真的互相喜欢呢？不知道各位怎么看。





【战斗系】

『第九水雷戦隊ケ号作戦』

“足够了，让他们两个撤离的时间，已经争取到了。”
“但是，我们已经约好了，三人一起——安全地撤离！”

『第九水雷戦隊ケ号作戦』是一部以战斗为主的短篇同人，虽然故事毫无铺垫地便直接进入了不知火与青叶陷入敌阵且与友军舰队失去联系的战局之中，然而青叶带着不知火冲出敌舰包围网随后遇到了鬼怒的剧情却使得这个开篇并不显得突兀，不如说整部漫画的节奏感其实都很棒吧～

对于漫画本身，喜欢萌系风格的笔者并不太感冒这种画风，不过粗犷的线条、刺激战斗的环节以及紧张紧凑的剧情结合在一起，倒是非常有味道。漫画之中，作者也以自己的方式“还原”了舰娘之中的一些武装，例如有很多小要员在青叶的肩膀之上操控铁轨之上的高射炮，总的来说，这些小细节也使得这部漫画变得很有代入感，是一部哪怕并不一定喜欢热血战斗漫画的读者也值得一看的佳作。





『红潮如血』

“我很害怕，你那开朗而明媚的笑容都会变成如同钢铁铸成的兵器一样，冰冷而黯淡……”
“请不用担心！这么高兴的一天，我无论变成什么都绝对不会忘记！”
“你一直都记得啊，我也没有忘记，思念着所爱之人的那种心意和流下的泪水。”

魔改版舰娘，作者在很大的程度上对舰娘这个题材本身进行了二次创作，在漫画之中，舰娘以一种由人类改造的巨大兵器而出现，为舰娘添加了几分悲情的色彩。

不得不说，也许是受到篇幅影响的原因，漫画的剧情并没能很好地展开，或者说有些令人费解。从最开始的加子（加贺）在决定变成舰娘之时的回忆，到之后加子与茜（赤城）之间的回忆，穿插在故事的主线剧情之中，显得有些拥挤。

不过在正篇剧情的末尾，成为舰娘的加贺与被击沉后变为了深海姬的赤城再相遇之时，回忆与现实交织在了一起——随后赤城与加贺相拥沉没在了海上，送走了提督的剧情还是令人印象深刻呢。

虽然这部漫画稍稍的有些猎奇倾向，残酷的轰沉情节（可怜的炮灰白雪，泪目）也许会令深爱着各位舰娘的提督们感觉有些不适～不过，各种各样的剧情和设定都会有，也许才是同人真正的魅力吧～

至于巨大娘属性——为了避免引起银河战争，笔者就不做评论啦。

【甜蜜系】

『敷波成为了秘书官的本』

“我也不懂什么是比较特殊的礼物，于是就考虑不要拘泥于形态再做一些与众不同的考虑……

“所以呢，就想到以可以陪在你身边的这种承诺作为礼物……”

“啊，难道这是求……”

“BOOM”（被打飞）

与敷波一起相亲相爱的日常，舰队闹钟敷波酱今天也好好的叫醒了喜欢赖床的提督，开始了舰队新的一天！

稍微有些傲娇的敷波，捉弄起来好像很有意思的感觉呢～（“喂，宪兵队吗？是的，我要报警。”）

就如大家所看到的那样，这是一部敷波本，可以说是一部敷波真爱本吧，相较于大多数民间同人本来说篇幅算较长的，毕竟还有分卷呢（诶嘿～）。日常向的剧情，基本上都是一些有关于敷波和提督之间甜甜的爱情的轻松小故事。于是认真的敷波和懒散的提督这样的组合，就这样组成了舰队的日常，这样的日常简直甜到发腻了！（GJ）





『不是提督吗？亲（物理）～』

“唉，不知为何本来已经收拾好的替换衣服不见了两件……”

“那个…你不在的期间爆发了争抢被褥所有权的战争——作为替代，军服就归雪风和夕立所有了哦～”

“哦你个头啊！”

提督离开镇守府的一周时间里，镇守府中到底发生了一些什么呢？

回到司令室的第一眼，便是睡在司令室中刚醒来的鈴谷？！

原本已经收拾好的被子被搬了出来，就连收拾好的衣服也“惨遭毒手”被夕立和雪风瓜分成为了自己的东西！就连刚刚放下的帽子也被拿去嗅了个不停，说好的女孩子该有的害羞呢，你都被发现了啊，鈴谷酱！（药不能停）

当然作为同人漫画本身来说，舰娘与提督之间相亲相爱的剧情自然是广大提督们喜闻乐见的啦～小动物属性的夕立和岛风，提督中毒末期的鈴谷，人妻属性的凤翔小姐——值得一萌的舰娘实在是太多了～既然这样，那么大家一起来相亲相爱吧！（张开怀抱）～（喂，宪兵队吗？）

啊，我家的孩子们好像不怎么喜欢我的样子？……

『我与丛云』

“I love you，直接翻译的话既没有日本人的风格，也没有内涵，
所以夏目就将它翻译成了——”
“月色真美……”

新着任的提督在选择初始舰娘的时候，在想些什么呢。

也许，这只是笔者自己的联想（笑），不过想想我家的电酱直到最后也一直陪伴着我呢，虽然不再是秘书舰了（-.-）。

『我与丛云』的故事，也是这样似曾相识的开始，只不过，“我与丛云”之间，产生了如月色一般美丽的爱情。

虽然这部同人并没有什么主线剧情，不过提督与丛云之间的恋爱故事显得暖暖的，哪怕只是简简单单的在同一个被炉里面取暖。提督与丛云之间果然是满满的夫妻相啊～所以其实就算没有舰娘这个主题，这部漫画也是一部不错的纯爱漫画呢，暖暖的，甜甜的。（啊，我说什么鬼）

除了这些有“暖而甜”的日常打情骂俏，漫画本身也对日常这个主题做了很多的铺展，所以也有着不错的内容量以及篇幅。例如新年去神社的参拜，或者普通的清晨在海堤的路边晨跑，这些充满了生活气息的舰娘日常，不知能不能让各位有所共鸣和期待呢～

也许，相爱不过就是这么简单的一件事情罢了吧（快醒醒，你到底在说啥？）。





【励志型】

『Seven』

“姐姐，我不会再说丧气话了。
“因为我是 Big Seven 的一员。
“我一定会把这场悲伤的战争，结束掉的。
“和这个镇守府的同伴们一起——”

Big Seven，作为舰队的中流砥柱，陆奥与长门曾经是很多提督的骄傲（不要问我为什么是曾经）。当然，即便是现在，长门与陆奥依然受到很多提督的喜爱，Big Seven，依然是如此帅气呢～

这部名为『Seven』的同人本，自然是以长门和陆奥为主角的同人本啦，无论是画风还是剧情，在众多同人本之中可以算得上精致的，作为喜欢 Big Seven 的提督，应该是不会想要错过的吧～

漫画的剧情里长门虽然并没有太多正面出场的气氛，而且在剧情之中还遭到了轰沉，不过在漫画之中，长门作为陆奥的“姐姐”，可以说真的是充满了长门风格的“疼爱”。

故事的主要情节主要围绕雾岛和陆奥展开，从一开始的误会，到雾岛随着长门出击时长门被击沉，之后雾岛不得不背负着舰队几乎所有成员的不信任继续担当着提督的秘书舰。直到最后雾岛再也承受不了眼睁睁地看着陆奥被击沉却无能为力的心理压力，然而就在这个时候同样作为“姐姐”的金刚出现了，不仅化解了雾岛的心结，同时还解决了雾岛和陆奥之间的矛盾——其实，这部漫画的主角是“姐姐”吧～

总的来说，虽然同样是一部短篇，不过漫画的内容并不会让人感觉到很少，也有着一些令人回味的地方——让我们在拂晓的水平线上刻下胜利的曙光吧！

『舰队记事』

其实就笔者看来，『舰队记事』究竟算不算的上是值得推荐的舰队漫画确实是一个有些纠结的问题，不过最终，还是将它放在了这里。

『舰队记事』可以说有着一套略不同于舰娘原本世界观的世界观，或者说“魔改造”的幅度比较大，虽然这风格和剧情可能并不符合部分提督的胃口，但在笔者看来这部漫画也挺不错的（或许是我个人口味比较奇怪？）

『舰队记事』有着一套自己世界线上的剧情，首先，是主角——漫画中的提督一开始是一名参加对深海栖舰作战的普通士兵。按照标准桥段，铁定是不会战胜的，尔后被电所救，并且最终成为了一名舰娘提督。剧情上有点类似于官方舰娘小说『瑞之海，凤之空』，只不过在这部漫画上，原创的戏份要更为丰富一些。

首先是提督的性格——“有故事的男人”（什么鬼），或者说有由于曾经遭受过团灭所以心理上有一点点阴暗。其次是舰娘们的性格，与舰娘并不完全对应，譬如说就算是电，也会偶尔冒出一点脏话来……

所以说，就舰娘同人来说，部分提督可能会感觉不适，不过笔者个人觉得这部漫画的魔改程度还在可接受的程度之中，至少，比 YY 要好一点～排除掉舰娘同人的这个属性，这部漫画也还算不错，有搞笑的情节，有紧张的战斗，总的来说，在可接受的范围之中吧～

【深海系】

『来至深海的爱』

“心情太随意的话花钱也会随意，像去年就一不小心买了一堆便宜却没有任何用处的东西……”
“快看那个便宜得让人想剁手的商品！”
“何等突破底线的价格哟……神啊！”（冲）
“那群可恶的舰娘，一次又一次地入侵我们的领地，不可饶恕！”

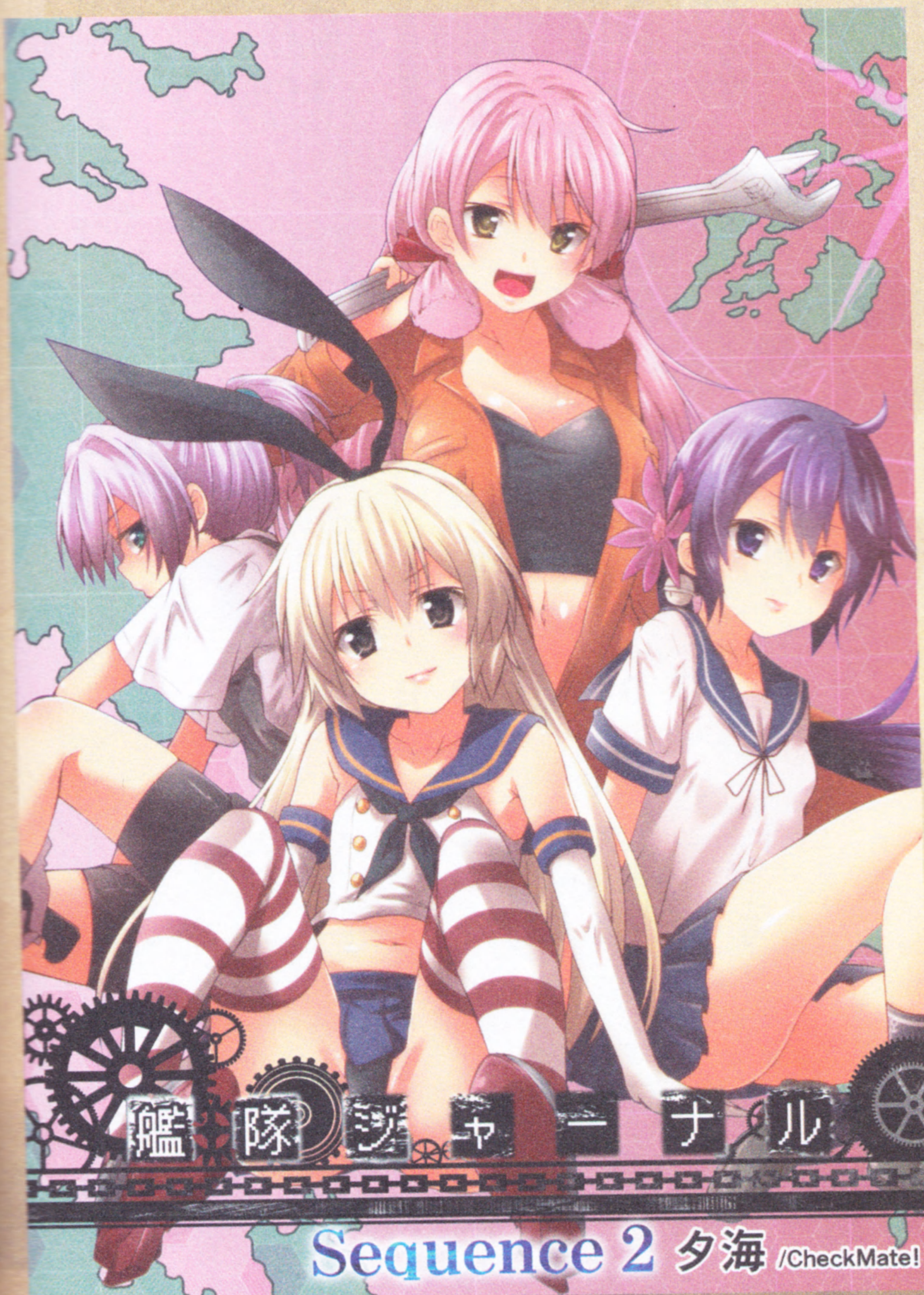
诶，这难道不是反过来了吗？（摊手）

就算是深海姬，也是一样可以用来萌的！（啊，哪里飞来的炮弹！）

咳咳，失礼了。

穷得快要死掉了的羽黑姐妹，大脑里面少根弦的岛风，年饭点外卖的金刚，还有一直在被抓，被大破的深海姬——真是一个和谐而欢乐的世界啊（这弹痕，是20.3cm连装炮）。

虽然这同样是一个没有什么剧情的日常向同人，不过作者对舰娘的性格进行了更多的发挥，不仅仅给予了舰娘们各种属性和性格，也给了深海姬（这群总在被欺负）的家伙该有的日常和个性。例如在购置年货的时候总是为了“便宜”这个属性而剁手的ヲ级，音痴属性的ル级……于是，这让我用什么样的表情去面对这些可爱而“柔弱”的深海姬呢……（深思）



『港湾栖姬与北方酱』

萌萌哒北方酱来啦～

没错，我就是活跃在漫天纷飞的表情包炮火中的北方酱。

咳咳，失礼了。让我们回归正体吧，没时间解释了，快上车。

也许作为漫画来讲，这部同人漫画的质量并不算高。但是作为北方的真爱党，即便是笔者，也感受到了作者对北方酱满满的爱（被动电探发现友军）。作为永远幼小的北方酱，周围有着各种栖姬疼姐姐爱着，这样的日常真是深深的充满爱啊～

或者说，漫画之中的北方酱被完完全全地还原成了一个小幼女的样子以及性格吧，虽然漫画的本身并没有什么剧情，也算不上搞笑路线，不过在北方与各位栖姬姐姐充满“柔软”的照顾之中，充满爱意的悠闲且轻松的日常就这样开始啦～加上漫画本身也运用了大量的舰娘梗，用来治愈心情再合适不过了～





【药不能停型
——如感到不适，请跳过(/ □ \)】

『猛男 collection』

"嗯，嗯，能否让我看看岛风酱过去的照片？"
"行啊，这是上任第二天升到LV3的时候。"
"哦哦——超级可爱～～"
←"然后这是刚上任的时候的照片。"
"简直了！你确定这不是九十九级吗？！"

巨人版的连装炮和肌肉男岛风，试问各位提督看到这个之后谁不想吞颗三式弹压压惊，折断肋骨就能让红茶瘾发作巨人化的金刚复原成原本的少女模样，这画风的切换简直不是双显卡交火能比及的！还有，电改三十二是什么鬼！

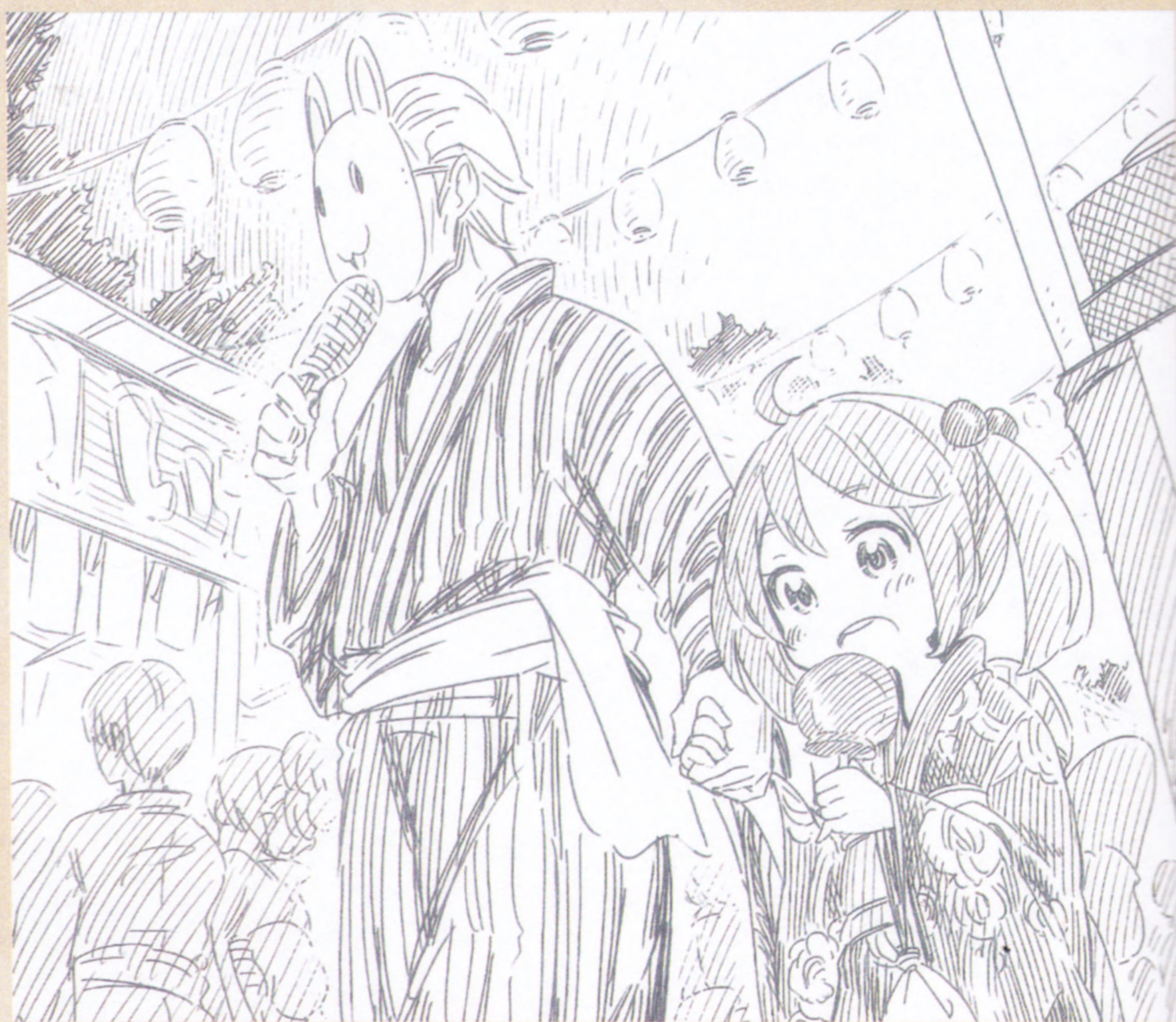
好了，吐槽就到这里。如果在座的各位提督有看过『北斗神拳』系列估计对这种画风并不陌生。啊，如同钢铁一般结实的鸡肉。(没错，就是鸡肉)感受到各种一拳入魂，S级胜利的同时，作者在少女与肌肉男的画风切换之中依然玩得不亦乐乎。也许部分提督对这种风格会感到不适应，不过笔者在这里还是想要推荐一下——事实上，至少少女形态的舰娘们还是一如既往的萌(捂脸)。然而在转变成鸡肉形态之后，我的表情就和雷看到三十二改的电一样——一脸蒙B(/ □ \)。不过说起来，这漫画里的BOSS其实是提督吧！能把各种变成了肌肉男的舰娘们恢复为萌萌的少女舰娘形态——其名曰近现代化改装。

总的来说，其实非常欢乐，舰娘梗和北斗梗被作者玩得不亦乐乎，双梗共存，也竟然毫无违和感。对此，我只想说一句——药不能停(唯一的缺点就是，这本子太短了，我还没笑够)。



『铁面萝莉控提督』
強面オトン提督

"我来打扫卫生了！"
"唔。"
"那么，我就开始——呜哇——"(跌倒)
"！"
"电被司令官打扫干净了的说。"



啊，好萌！

萌萌的Loli画风，总是一脸凶狠的铁面提督，然而这个提督竟然是——不折不扣的绅士！(宪兵队！)

没错，Loli是用来疼爱的，这位铁面提督一脸严肃地用他的行动表达着正义(啊！三式弹！)。

虽然说这部漫画以一页一个小故事，甚至于一页一个Loli舰娘的形式进行着，不过作为一名药不离身的提督，这样就够了，没错，萌即正义！

PS. 认真你就输了。

【后日谈】

epilogue

感谢各位的阅读，原谅笔者一面吸着"GIRIGIRI"毒一边为大家整理出了这份舰娘民间同人的部分推荐选，所以没法保持严肃下去。

这些本子的时间跨度略长，也许会为各位提督造成搜寻上的麻烦，不过总的来说，也只是舰娘同人大海之中的一杯海水罢了(这什么形容！)。也许有些本子部分提督已经读过了，也许有些本子部分提督并不认可咱的观点，不过，还是由衷地感谢各位提督的阅读和支持。

对于大多数提督都觉得很值得推荐的民间同人，笔者只能说本子基数数量实在太庞大了～如果您的珍藏本并没有出现在其中，请不要在意，这并不证明笔者认为这些本子不值得推荐～～

对于有部分很精良，但是同时知名度也很广的本子，笔者在这里只挑出了部分进行介绍，希望各位提督可以理解～

以上，嗯，咱该嗑药去了。

——by koya ▲

镇守府通信

Guardian harbor Times

7月15日更新



1 梅雨立绘结束，定番的夏季水着立绘实装开始。本次新实装的有不幸姐妹、五十铃、冲波、风云
2 新的夏季家具实装：青白床、职人和式棚、朝颜的钵、青白墙、温泉夏季版、青白窗、吊床
3 初夏语音先行实装，新收录部分包含三十位舰娘
4 给粮舰间宫伊良湖水着实装（同时实装的新任务可获得伊良湖）



5 新任务为：
水雷戦隊、南西防衛線に反復出撃せよ！
製油所地帯沿岸の哨戒を実施せよ！
新型魚雷兵装の開発
「熟練搭乗員」養成
6 明石改修工厂菜单追加新品：岩本队明石改修 62 爆战改修可（看来田中是铁了心要强化镇守府航空力量，别说了，为了夏活加速屯铝吧）
7 风云追加在北方通常海域掉落
8 安卓版更新，需要在 DMM games 更新 APP 才能登陆

8月1日更新

1 首先是惯例的活动前准备：母港和装备扩张上限追加，目前扩大到了最大 300 艘。
2 夏季限定语音继续追加，本次的夏季主题是沙滩
3 大和水着、榛名水着、三隈水着、大鲸龙凤水着、瑞穗夏季差分
4 母港实装新曲『水着の出撃』，在提督室放置了夏季家具时即可触发
5 家具屋新品：浪打沙滩地板（付 BGM）
6 安卓版对全提督开放
7 同样是惯例的活动前准备：联机环境整备：语音再压缩、表示修正，拉包尔基地服务器大幅增强、
8 夏活准备中，预定八月中旬开始，总之诸位祝好运
9 拉包尔基地向老服转服申请开始▲



◀装甲弹不见了！



在满月之下迎来终将结束的明天

Under the full moon will usher in the end of tomorrow.

■文 / MHCG ■责编 / 稗田 ■美编 / 小茧

——竹林组的一次设定与二次创作相关漫谈

一般来说，在东方系列正作 STG 中出场的 Boss 所担任的关卡顺位，往往与她们的能力并没有什么直接关系，而是由她们在当次异变剧情中所占据的重要性来决定的。虽然一二面的 Boss 大多因为在剧情上没什么存在感而很难表现太强的实力，但也有幽幽子这种跑去串场当了次一面 Boss 村民 A 的无聊人士。后几面的强度关系更是混乱，既有勇仪这种抓出去当最终 Boss 都不会有违和感的三面，也有针妙丸这样就算有着小锤的力量也看不出什么战斗力的六面，更不要说永夜抄中主角组的两个人居然只能当四面 Boss……总之就是突出了一个混乱。当然，虽然笔者的前言一般都会跑题跑的很远，不过今天这段前言的目的，并不是讨论"幻想乡人物战斗力排名"这个几十人战上一个月都得不出结果的贴吧月经话题，而是这些角色们的"面数"与"CP"之间的关系。一般来说，两个角色在剧情上的相关性越高，就越容易提升她们之间的一设的和谐感，所以大多数人气 CP 都是由邻接面的 Boss 组成的，甚至也有角色在同一面内就找到了自己的真爱——就比如说文 X 椛这样典型的 Boss 与道中的关系，或是辉夜 X 永琳这样不走寻常路在同一面内担任 Boss 的拍档。在此之外，也有少数并没有什么剧情关联但却能够跨面数甚至跨作品组成人气 CP 的角色，在这种情况下，她们之间主要依靠的就是设定之间的共同作用而非剧情加成了。然而这样一来，有一对 CP 其实就陷入了悖论之中——身为 EX 面 Boss 的妹红，与以两个身份同时担任三面 Boss 与 EX 面中 Boss 的慧音，她们之间组成的这个人气 CP "竹林组"究竟是处在怎样的一个情况之中呢？而她们之间的故事与设定又有着怎样的碰撞呢？这就是这篇文章所要研究的内容了。



从零开始的良好关系

Good relationship from zero start

——竹林组之设定基础

不过在开始之前还是要先来跑个题。说到竹林组的这个"竹林"的名字，其实在东方系列的两个字 CP 名中也算是比较容易混淆的一个。虽然最近的情况已经逐渐好转，但在大概五六年前的时候，这个名字在不同爱好者的心中可是有着截然不同的含义——妹红 X 辉夜，妹红 + 慧音 X 辉夜 + 永琳，或是妹红 X 慧音这个原本的解释，总之是怎么理解的人都有。这种混乱的情况也为当时竹林组的推广带来了不小的麻烦。究其原因，还是因为"竹林"这个场景在永夜抄的剧情里所指的内容实在太过广泛。永远亭那一大帮子人都在竹林里，妹红没事就会跑去竹林里，慧音变身以后也会去——竹林里的人实在太多啦！而且就算秉承先来先到原则，这一场景在作为 CP 名称的时候其实也没法很好地表达出妹红与慧音之间 CP 的特点。纵观其它一些 CP，让人难以联想到其 CP 内容的名字其实也不是没有，就比如说背德组这位光看名字得让脑回路绕个两圈才能想出来是谁和谁的可敬前辈，但毕竟这个名字也算是表达出了姐妹禁断之恋的特点，而仅能代表妹红与慧音所在地点的"竹林"就要显得更加难懂了。说到底，"XX 组"这种命名方式其实是早期 P 站画师为了便于搜索而提倡的，但是由于不够通俗而逐渐被时代的淘汰。从某种角度来说，这也算是东方系列早期发展所留下的古老遗产吧，毕竟现在通行的已经是直接用 CP 成员名字里的一个字来组成 CP 名的规矩了（例如"魔爱"或者"觉恋"这样的命名方式）。

现在再让我们说回之前的那个有关 Boss 所在面数的问题。众所周知，慧音虽然初次出场只是个三面 Boss，但就算是对设定一无了解的玩家在见到她时也会感觉到她肯定不是一般人——毕竟人家的符卡里可是用上了"三神器"、"天皇"和"高天原"这样霸气侧漏的词，而且能将一整个村庄都选择性地从他人眼中隐藏起来的能力也堪称简单实用。而到了 EX 面，变成白沢的她虽然在符卡名的感性上有所变化，而实战表现也没发现什么异于常人的强大之处，但"创造历史程度的能力"这个听起来很厉害但仔细想想其实也没啥用的能力，仍然成功地把慧音提升到了那些"光看能力名字就觉得好厉害"的妖孽群里的一员。永夜抄的设定里也提到了她在白沢形态下能够"拥有幻想乡的一切知识"，看起来至少智力是担得起最终面的。而妹红的战斗力自然也不必说，她那"不老不死程度的能力"算得上在幻想乡这个非常识世界里也属于超出常规的，而她在战斗中所使用的"重生"这一特殊演出和不知道从哪获得的玩火能力也为她的帅气度加了不少分。这样看来，不管是哪个慧音其实都和妹红所表现出来的战斗力相差不远，堪称是标准的强强联手的 CP，也没有什么必要再纠结这对 CP 到底是邻

面 CP 还是跨面 CP 了……

然而事情可不是这么简单就能说明白的。基本来说，所谓的“邻面”和“跨面”（特指原作无特殊连接的“跨面”情况，比如帕秋莉和蕾米，纳兹琳和星都不属于此类）实际上只是一种趋势，本质上决定这两种 CP 之间不同的，其实是“一设原文”与“一设发挥”之间的矛盾。对于邻面 CP 来说，她们之间在同一场异变里的紧密关系为她们的组合减少了很多需要脑补的必要，毕竟这些出现在原原本本一设里的剧情和设定就已经足够成为 CP 爱好者们的食粮了。相较之下，跨面 CP 就很难享受到由原作剧情带来的恩惠了，毕竟她们之间的 CP 可行性在很大程度上其实是藉由她们之间一设的相似点或是极其细微的联系来进一步发挥而生的产物。例如说，橙和阿燐的 CP 就只是因为她们都是猫属性，妖梦和铃仙的 CP 最开始也只是因为她们都有个难以伺候的主人，而米丝蒂娅和妹红之间的高人气 CP 更是在原作中找不到一丁点关联，只是因为某位绘师的脑洞里出现了“妹红一直都在给米丝蒂娅的店送炭”这个有点迷的场景就变得一发而不可收拾起来（顺便一提这位绘师因此而创作的同人漫画名为『恋爱的夜雀』，可以说是在东方同人史上足以留名的一部作品，推荐各位没看过的读者有时间去看看）。基于这样的理论基础，我们再来看看竹林组在永夜抄的情况：

设定基础：基本上没有任何联系，只有 EX 面里慧音的一句“绝对不会让你们碰那个人类的一根手指！”算是两人能挨上边的唯一依据。

设定发挥：因为两人的性格相差很明显，大多数二次创作物都自然而然地集中于不良少女妹红与正义教师慧音之间脸红心跳的碰撞，而变为白沢时的凶暴性格也为这对 CP 的攻受情况带来了不小的灵活性，可以说是对二次创作非常友好。

这样看来，很明显竹林组在永夜抄的时期算是标准的跨面 CP，换句话说就是人物互动基本仅限于脑补的范畴。说到底，慧音在永夜抄中出场的目的其实只是被动地在异变发生时保护人类村庄而已，并没有像妹红那样与主线的永远亭住民们产生直接的联系，甚至她在这个时间点究竟是否对永远亭有所了解都是一个谜团；即便成为了白沢的姿态并晋升为 EX 面中 Boss，她在面对四组自机时毫无变化的仅仅两句台词也不足以让她和妹红扯上多大的关系。实际上，在永夜抄发售后的那段时间里，竹林组一直都不算是什么热门 CP——这大概就是原作设定过于缺失所带来的结果了，毕竟就算之后的求闻史纪和文花帖（书籍版）中这两人都有出场，但她们之间却仍然没有任何存在于一设中的联系。硬要说的话，也就只有慧音在村子里教书而妹红和村子有所来往这一点了。这一类跨面 CP 能够获得持久人气的始终只有少数，而在这个时期的竹林组很遗憾地并不属于那些少数成功者中的一员。





然而情况在永夜抄发售 4 年之后的 2008 年发生了改变。在这一年里，由神主 ZUN 亲自执笔的『东方儚月抄』小说以每季更新一次的龟速连载到了第四话，并且当期的主角从与月之都相关的成员变为了妹红和慧音的二人组。在名为“无尽之火”的这一话中，妹红向慧音讲述了自己过去成为蓬莱人的经历，并且依靠慧音的帮助对自己的身份有了进一步的理解。虽然在这一话中妹红依然和永夜抄里的表现一样，是个经常提起辉夜的傲娇女孩，不过这段并不长的故事里却也藉由妹红之口为竹林组的设定

基础提供了很宝贵的文字：

「那是一位对幻想乡的历史非常了解，同时也是为数不多的我的理解者之一的兽人——上白沢慧音。」

「慧音只要有了解说的兴致就会滔滔不绝起来，所以这里我还是打断她比较好。」

「归途中，我不禁又想起了数年前与慧音的一场交谈。」

虽然这几段文字只是很单纯地表达出妹红与慧音并不陌生的这个设定，没有什么暧昧也没有什么粉红色的形容，但对于主要是在二设里发光发热而并不怎么靠原作发糖的东方系列CP来说，这样简单的一设就已经足够给人以安慰了：慧音是妹红"为数不多的理解者"，是很久以前就和妹红有过交谈的存在，也已经和妹红熟悉到让对方了解了自己啰嗦的说话习惯。不仅如此，如果再回头读一遍求闻史纪里的相关词条，我们会发现妹红的词条里有着这样一句话："如果有人问到有关她自己的事情的话，她从始至终都不会做出回答"。在儚月抄尚未发售时这句话并没有引起太多注意，然而结合上面儚月抄的摘录来看，这其实就产生了一个矛盾：为什么妹红会把自己的事情告诉慧音呢?





而且基于求闻史纪里妹红不善与人交往的这个设定来看，如果不是慧音主动进攻的话是不太可能打动妹红的心的，这就为一设里两人之间的关系打下了坚固的基石。这样一来，可以说儚月抄正是竹林组崛起之路上最为重要的一环。事实上，竹林组一跃成为一线CP的时间正是在儚月抄完全结束连载后的2009年；大量优秀的二次创作在这一年里如雨后春笋般拔地而出，为竹林组与不死组（妹红X辉夜）在此之前持久不断的人气战争划下了暂时的句点，可谓是东方CP史上一个激动人心的励志故事（国内方面之后因为某部年代记的关系，不死组的人气再度反超竹林组，在此按下不表）。在这样的情况下，官方作品里也自然而然地为竹林组带来了更多的关爱，例如说心绮楼背景里坐在一起的两人或是茨歌仙里作为路人一起出场的两人，虽然都没有什么剧情因素，但也算是"一设"在某种意义上对这组CP的支持了。换句话说，其实这对最初的跨面CP在这时就具备了邻面CP的必要因素：一设剧情上的支持。一般而言，一部分人气CP会在经历一段时间后从邻面CP转化成跨面CP，另外一部分则是始终保持着跨面CP的本色，像竹林组这样逆转了这个进化过程的可谓是少之又少；也正因如此，竹林组才在东方系列的CP中具有着特殊的设定魅力。

二律背反的少女之心

Two the heart of the young girl

——竹林组之创作发展

竹林组作为依靠二次创作起家的跨面CP，创作者们对于其一次设定的发挥兼脑补可以说是做到了淋漓尽致。首先值得一提的就是慧音的两种形态了。前面说到慧音在一设里其实并没有表现出什么白沢的实力，这主要是受限于EX道中Boss过少的戏份而导致的结果。在原

作中，如果将白沢化的慧音与人类形态的慧音相比较的话，大体上出现了这样三个变化：头上长出双角，性格变得兴奋，还有就是能力发生了改变。这些变化在原作里基本上只是人物背景设定的一部分，并没有太多在剧情里的实际表现，也因此导致EX慧音的存在感变得有些薄弱。但是进入了二次创作的范畴之后，情况就变得完全不一样了——这三个变化能够完美地将人类版慧音在CP中的地位扭转过来。一般来说，由于人类版慧音一直以来都是个温文尔雅的教师形象，而妹红则从服装到性格都是标准的强气不良少女，有关这两个人的二次创作大多无法逃开这宛若天造地设般相合的设定，这也导致慧音在许多创作中基本都是处于被妹红调戏的状态。然而EX慧音的存在让这对CP的相处方式变得并没有那么单纯。让我们来看看基于EX慧音的三个变化而产生的一些可能性：

头上长出双角——角也就是又粗又硬的东西——下略

性格变得兴奋——兴奋也就是抑制不住自己对妹红的欲望——下略

能力发生了改变——从吞噬历史变为创造历史——创造历史也就是生小孩——下略





这样看来妹红真的是每个满月之日都生活在水深火热之中呀……开个玩笑。不过就算不考虑这些小薄本里才会有的问题，慧音在白沢形态下会产生很大改变也是无法否认的事实。且不论角这种外观上的变化，性格和能力上的变化可就不是闹着玩的了。求闻史纪里对于她白沢形态下的性格是这样描写的：“慧音在变身为白沢时会把一个月积攒下来的工作一口气做完，因此她在这时会变得非常兴奋冲动，不要去招惹她为妙。”虽说如此，在二次创作里基本上会忽略掉前半句里慧音因为很忙所以没空陪妹红玩这一点，而是专注于后半句的“兴奋冲动”这个问题上，毕竟这其实就是反差萌的一种表现方式，放在性格有所差异的CP里效果只会更好。这样一来，许多二次创作就把这对CP平日里的相处方式与满月之夜的相处方式之间的差异当成了一大卖点，在增加了剧情趣味性的同时也让这对CP有了与他人不同的独特性——毕竟是一种CP两种吃法嘛。

至于能力方面能发挥的部分就更多了。虽然妹红那比较单纯的能力没什么可说的，但是慧音的能力就满满的都是梗了。在原作里，表现出人类形态慧音那所谓“吞噬历史程度的能力”的，就只有吞噬人类村庄的历史以将其屏蔽这一点，根据求闻史纪里的记载来看这是因为她能够掌控历史的主观性，只要她将他人视角中的村庄给吞噬掉的话就可以把村庄给隐藏起来。然而这个能力的效果似乎并不是很强，毕竟在永夜抄的剧情里紫自称仍然可以看到村庄的存在（灵梦反倒看不到），而对于其他妖怪来说似乎也只是视觉上受到了遮掩，在她们的记忆里仍然有着“人类村庄”这一概念存在着。这个效果可不能说是尽如人意，毕竟字面上意思的“吞噬历史”可是让这段历史完全消失，而非只是变得看不到了而已。在此之上，白沢形态慧音的能力就更只是一纸空文了。从剧情的角度上来说，这个形态的慧音由于出场时间实在太短的原因导致其相关剧情既没有质也没有量，更不要说是表现出能力的作用方式了；而从设定本身的角度上来说，由于永夜抄的人物设定里什么都没写，而求闻史纪里的形容也只是将这个“创造历史程度的能力”单纯形容为以慧音的主观角度来记录历史的行为，可以



史的白沢也无法匹及。不过实际上，重点并不是这个"不死"的属性本身，而是由此发散出去的一些可能性，如此才让竹林组在众多寿命论CP中崭露头角。总结来说，这其实就是有关妹红本人的心理状态问题——众所周知，妹红因为怀着对辉夜的仇恨才一时脑抽喝下了蓬莱之药成为了不老不死之人，但这可不能算是什么好事。根据多方资料记载，妹红在成为蓬莱人之后的日子可以说是过的相当苦逼，没人亲没人爱还没法避免饥饿与受伤带来的苦痛，险些就在千年的岁月里失去了身为"藤原妹红"这个人类的自我意识。虽然她最近过的似乎还算不错，不仅有了和辉夜整天打架的机会也在村子里重新找回了自己作为人类的感觉，但就算是这样的她也在深秘录里表示出自己仍然想要摆脱这个不老不死之诅咒的意愿。这样复杂的心理状态正是竹林组二次创作的一个卖点。慧音作为比较标准的治愈型角色，她与孤单一人的妹红的相遇可以对妹红产生巨大的影响，甚至成为她绝望之中唯一的生存意义；又或者说，由于慧音与妹红同是由人类转化成别类生物的存在，她对自己命运坦然接受的行为是对将不老不死称为诅咒的妹红的最大安慰。然而到了寿命论的题材里，这就不单纯是一个温柔教师拯救失足少女的感人故事了。由于两人的寿命之间有着无限的差距，慧音注定会不再能够支撑妹红走下去，那么妹红对这一改变又会有着什么样的反应呢？或是认为这是拯救了自己的慧音对自己的背叛，或是想要一同赴往黄泉比良坂却无力逃避自己的诅咒，或是接受这一切并将慧音当作自己永远生命中最重要的"历史"——不论如何，妹红这个角色从最初的孤单走向家族的温暖，再从即将失去的这份温暖中向前迈进的心路历程正是以纠结著称的寿命论题材里最为重要的故事因素。妹红很强大，有着强大妖力的她能和月人公主的辉夜打的死去活来，也能安然地在温馨的日常里度过每一天；然而妹红又很弱小，缺乏一般人常识的她只能默默接受慧音为自己的付出，而在面对慧音不可避免的死亡的时候却又什么都做不到。对于拥有永恒生命的妹红来说，与慧音在一起的"现在"只不过是沧海一粟般的短暂时间而已；而赋予这份时间以意义的，就是她们这两位非日常的存在之间从生至死的日常了。

说这个能力在一设里有着相当的局限性。然而，在竹林组的二次创作者们的脑洞作用下，慧音的这两个能力可以说是完全变了样："吞噬历史程度的能力"从搞笑角度来说可以是为了达成自己不可告人的目的而将某段粉红色的历史隐藏起来，而从悲情角度来说则是在寿命论的最后被用来将自己的历史从妹红的心中抹去；"创造历史程度的能力"则是既能够以创作一段全新历史来作为两人之间的关系发展的催化剂，又能够在寿命论的发展里用来记录她与妹红之间的点点滴滴。不仅如此，虽然慧音在理论上要到满月才能变身，但这可无法限制到二次创作者们，从洁白的盘子到闪闪亮的光头都能作为她变身的工具，自然她这两个形态之间的性格与能力差异也就能够很容易的被融入到剧情之中了。

说完慧音的两种形态，接下来的一个与一设有关的二设重点就是两人之间的寿命问题了。虽然寿命论这个创作题材已经算是俗到不能再俗，但毕竟这是在幻想乡的世界观里最为直截了当的表达悲剧的方式，倒也不是什么CP都能轻松驾驭这一题材的。由于寿命论的基础是CP双方寿命的差异，大多数妖怪和人类组成的CP都可以直接被套用到寿命论的模板上，问题是能在这个被用滥的模板里搞出新意的CP就不是很多了。那么竹林组的情况又是怎样的呢？作为以不死的蓬莱人和半人半兽的半白沢构成的组合，这一题材所需的寿命差距自然不用担心，毕竟"不死"可是拉开双方寿命差距的最佳属性，即便是寿命长久到能够记录幻想乡所有历

结语

epilogue

基本来说，竹林组的故事其实就是一个关于反差的故事。人与兽、生与死、跨越与邻接、孤单与家族，她们所展现出来的特质并非是单纯的嬉笑怒骂起承转结，而是将正与反的两面完美结合在一起的素材；然而即便她们有着其它CP四倍的可能性，这个故事最终导向的结局却仍然显得单薄而又无力。或许也正因这种强烈的反差感，竹林组的人气才始终能在东方系列的CP里占据高位吧。

这是一个她依靠着她，陪伴着她，却又恐惧着不存在于未来的她的故事——

也是一个她在注定有限的人生里给了她或许有限的温暖的故事。▲



東方樂祭
TOHO ONGAKU FES GLOBAL 2016 IN CHINA
■BEI JING 北京站

■作者 / 风雨 ■责编 / 稗田 ■美编 / 三白





从 1996 年便完成的被称为“黑历史”的 PC98 游戏作品东方灵异传算起的话，东方这个同人奇迹到今年已经整整走过了 20 个年头了。长江后浪推前浪，东方这个“前浪”虽然在后续优秀作品的不断冲击下近些年来有逐渐式微的趋势，在 CM 上让出了最受欢迎题材的宝座。但作为同人界王道题材的影响力依旧是后起之秀们无法企及的。

非常戏剧性的是，从 th06 东方红魔乡发售开始算起，之后的东方 10 年辉煌正好和国内互联网大发展，借由互联网 ACG 文化高速传播的时间轴相重合。这种机缘巧合使得在国内，东方 project 也有着相当良好的群众基础，存在着数量可观的相关作品爱好者。所以，一场由著

名社团领衔的东方同音 LIVE 放到国内的话，只要外部条件不坑，获得成功就几乎是一定的。毕竟对于国内听众来讲，期待这样的 LIVE 已经太久了。

恰逢其时的，就在 7 月 16 日，在我们的伟大首都北京举办了一场东方 project 同人音乐的专场 LIVE——东方乐祭 Global 2015 北京站。北京人民的热情真的相当之高，演出开始前三小时便陆续有观众开始三三两两的集中排队。而现场为数不多的现售门票也在顷刻间销售一空。等到开场时，整个场馆已经是爆满状态了。

本次的 LIVE 活动一共请到了包括幽閉サテライト、IOSYS、魂音泉、少女フラクタル、TAMUSIC、Yondervoice、京都幻想剧团在内的 5 支日本社团和 2 支本土社团参加。从社团的知名度和作品质量上来讲，称之为盛宴一点不为过。









演出开始后，首先登场的是本土参战的国内社团 Yondervoice。Yondervoice 和他们的歌姬瑶山百灵一起，作为国内东方同人音乐社团的代表，长期活跃在例大祭、CM 的舞台上。近年举办的日本幽闭乐祭，更是作为嘉宾登上舞台。而用某位不愿意透露姓名的听众的话来说，那就是他打小就听瑶山百灵唱歌。掐指一算，



YV 也好，瑶山百灵也罢，陪伴东方爱好者们的确已经经过了很长一段时间了。

而作为当家歌姬的瑶山百灵本人，也在观众的见证下也在不断成长着。本次 LIVE 中，瑶山百灵配合 C89 发售的新碟，演出了一贯的 DTM 风的歌曲。并且，配合国内巨坑天团京都幻想剧团（误，再一次共同向现场的观众们抛出又一个奥运番大坑的最新进展。啊，此生无悔入东方，唯一的问题是，我能不能活着看到『密封活动记录』完结呢？

随后登场的社团“幽閉サテライト（幽闭星光）”自不用说。自从那家怎么看都是专业人士套马甲组成的另一个巨坑天团“满福神社”推出东方同人动画『幻想万华镜』以来，那首作为主题曲的“色は匂へど 散りぬるを”（花朵艳丽终将凋落）几乎就成了曝光率最高的东方






同人音乐曲目。传唱度，之高丝毫不亚于正统anisong。

在当天的演出中，虽然幽闭的当家歌姬Senya很遗憾的并没有能够亲临现场。但是作为幽闭的姐（马）妹（甲）团体的“少女フラクタル”（少女分形）的两位歌姬 柚木梨沙、天宮みや承担起了所有幽闭歌曲Vocal的演出。而幽闭的御用词作者かませ虎先生则作为DJ参与到表演中。

幽闭最擅长用大气的编曲加上中正平和忠于原曲的旋律来进行创作，可以说是东方同人音乐中的王道派。几乎每一首曲子都可以激起观众们激昂的情绪。而就像前面说的那样，那句“色は匂へど いつか散りぬるを”作为曝光率最高的东方同音之一，激起大合唱几乎就是一定的。

值得一提的是，据小道消息称，少女分形的歌姬柚木梨沙是现役女子大学生，而演出后的第三天就是她期末考试的日子。作为早稻田大学的学霸，在考试前还能参与海外演出真的是太厉害了。依稀想起IOSYS的那位miko小姐当年也是东京大学的学霸，“东方的歌姬都是怪物么？”

TAMUSIC作为此次演出中唯一的器乐演奏者登场。说是社团，但是熟悉的都知道TAMUSIC实际上就是TAM大叔的One man army一人社团。作为老牌的东方器乐演奏者和编曲者，TAM大叔始终活跃在同人音乐制作与演出的第一线。令人不得不佩服的是，他的个人niconico动画视频投稿数量达到了惊人的60页！按一页10个视频算那就有600多个作品了！不仅如此，TAM大叔带着他那把“从亚马逊上






购买的，10000 日元出头的小提琴”走南闯北，如虔诚者传教一般的四处演出传播东方的福音。

在现场的演出中，他依旧是使用 TMA 个人风格十足的演奏方式演绎东方名曲。并且不时的用即兴小段子和台下的观众互动。虽然他是真的不怎么擅长言辞，但是观众依旧可以通过他的琴声感受一切。

细心的观众可以发现，每次 TAM 上台都会往地下扔一个小脚架。这个大叔其实是个自拍狂人。几乎会记录自己每一场演出以及自己到过的每一个地方。也是个闷骚的有爱大叔呢。

接着出场的是东方同音界一时无两的 Hip-Hop 团队魂音泉。有趣的是，其实魂音泉一开始是不玩 Hip-Hop 和 Rap 的。他们的核心成员 Coro 是个地地道道的 pianoman，作品大多都是王道抒情演奏的钢琴曲。但是也不知道是怎么搞的，在某次尝试了嘻哈风格后一发不可收拾，越来越多的 rapper 过来串门。终于成了今天的魂音泉。反差是不是有点大过头了，很是乱七八糟的经历呢。

不管开始如何，到了现在，魂音泉的作品基本就代表了东方同音界的日式嘻哈风格。日式嘻哈一贯的奔放风格，放到 LIVE 上真是太合适不过了。虽然稍微有点语言上的小障碍，但是这基本阻止不了节奏渲染下观众们的情绪。一遍之后，全场观众便都能了解他们想表达什么了。满场 TAMAONSEN 魂音泉的 call 声就说明一切了。

最后压轴出场的是鬼畜天团 IOSYS。这可能也是广大听众最熟悉的社团了。他们的作品“魔理沙は大変なものを盗んでいきました”魔理沙偷走了重要的东西以及“チルノのパーフェクトさんすう教室”琪露诺的完美算数教室可以说达到了东方同人音乐所能做到的最高峰。登上过 ASL 的舞台，登上过 NICO 传说作品的宝座，登上过无数音乐游戏的收录名单。反正真正的东方众基本不可能没有听过他们的作品。

所以让 IOSYS 来担任压轴是再合适不过的了！前面提到的东大学霸 miko 小姐独特的声音一经响起，不用任何多余的言语，全场的气氛就能达到前所未有的高度。身为东方众，不可能不知道神偷魔理沙该在哪里喊 call 和 mix。也不可能不知道要在哪里喊蓝蓝路。

总之，最后的结果就是 high，higher，highest。没比这个更棒的完结了。









在最后的最后，众多歌姬、歌基们完成和观众的签名会后，本届的东方乐祭就算是圆圆满满的结束了。对于真正的沉浸在幻想乡中多年的乡民来讲，这次的相会勾起了长久以来对于东方 project 系列的种种回忆。不止一次的有观众热泪盈眶。毕竟在过去的 10 多年中东方已经寄托了爱好者们太多的感情。

非常令人振奋的是，这次相会只是个开始。接下去的时间内，东方乐祭还将以齐装满员的姿态继续与全中国的观众见面。9 月成都站和 12 月上海站已经敲定，广州站也在紧锣密鼓筹备中。乡民们，让我们期待下一次相会吧！▲



PANZER VOR! 大洗町的一日行军

——满载着感动与欢笑的『少女与战车』圣地之行

■文/完蛋了的国王 ■责编/稗田 ■美编/小茁

5月末，在时隔一个多月后，笔者再度踏上了圣地巡礼之旅。本次是响应『少女与战车』剧场版的召唤，向着神往已久的的茨城县大洗町进发。茨城县位于东京都东北面，地属北关东，首都圈“1都6县”范畴之内，按理说笔者应该是前往一个人口稠密，交通发达的地区，但实际上这趟旅程却一度让笔者陷入圣格洛丽娜女学院般的“苦战”，也让笔者对这个稳居年度最佳动漫圣地前三的圣地，以及圣地巡礼活动本身有了全新的认识。

废话不多，让我们直接切入正题。

茨城县

蝉联日本“魅力值最低县”头衔的地方

日本是一个以旅游业为傲的国度，在2015年由世界经济论坛发布的『旅游观光竞争力报告』中，日本旅游业综合实力高居世界第9位（天朝第17位），是前十中唯一的亚洲国家。京都、东京、大阪、横滨、奈良、神户、福冈、札幌……诚然日本有不胜枚举的观光都市和数不清的观光圣地，但各位恐怕从来都没有反其道而行去思考这么一个问题：日本哪里的旅游业最不发达？ブランド综合研究所每年出具的调研报告恰好能解答这个问题——茨城县！这个倒霉的地方自2013年以来连续三年蝉联全日本“魅力值最低县”，而在“观光意欲度最低”这一项上茨城甚至连续6年连霸，是名副其实的日本最不好玩，也最不想玩的地方。

很不巧，大洗町就在茨城县。

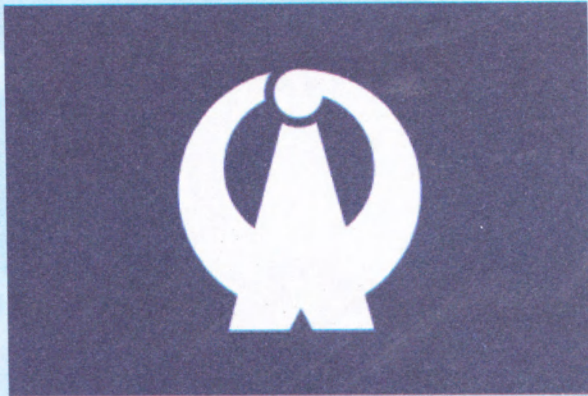
还有一份有趣的统计榜单，在2015年度茨城县观光人数最多的统计表里，大洗町以超过400万人次的绝对优势，领先于拥有号称“日本三大稻荷”之一的笠间稻荷神社（笔者注：“日本三大稻荷”的说法存在普遍争议，各入选神社均系“自称”，各不买账，比较权威的说法是京都的伏见稻荷大社、爱知县的丰川稻荷、茨城县的笠间稻荷神社、冈山县的最上稻荷、以及佐贺县的祐德稻荷神社这五座里必定包含伏见稻荷的任意三座），从而靠着350万参拜客坐享其成的笠间市，实打实地靠旅游观光资源爬上全县第一宝座的。大洗町究竟有着哪些旅游资源笔者暂且按下不表，先来聊聊这个地方的风土人情。

大洗町位于茨城县中东部地区，紧靠太平洋，总人口仅为16000多人，面积23.7平方公里，是一个标准意义上的五线小县城。流经大洗町的有一条著名的河流叫那珂川，舰娘玩家们一听肯定坐不住了，那珂川南北两岸都有港口，南面是大洗港，北面叫那珂凑，虽然都是不起眼的小港口，但在某一方面可以称得上出类拔萃，大洗港以日本捕获量第一的文蛤以及历史悠久的鮟鱇鱼料理出名，也是『少女与战车』里大洗女子学园的母港。那珂凑拥有的日立那珂海滨铁道凑线那珂凑站则可能是全日本铁道车站里保有车站章数量最多的一个，是车站章爱好者们的圣地。两个港口通过一座叫海门桥的拉索桥相连，而笔者设计的行程就是从大洗町步行经海门桥到那珂凑站收集海量车站章的，这后来成为旅程中的最大难点之一。

大洗町虽小，却有铁道线直达，从町内纵贯而过的就是鹿岛临海铁道的大洗鹿岛线。该线路使用的列车全部为非电气化的6000型柴油机车，所以称谓上不能叫做“电车”。在笔者印象中，使用污染较大的燃油动力的机车一般有两种情况，要么线路技术上达不到电气化的条件（例如降雪量太大会压断输电线的地区），要么就是一些穷得叮当响的偏远地区支线线路。鹿岛临海铁道属于后者。说鹿岛临海铁道经营的路线通过的都是偏远地区，这本身就是一个



▲茨城县大洗町的地理位置


▲大洗町町旗，可以看出与大洗女子学园队徽章有相似之处，是否从中有neta我们还不得而知

悖论。茨城县大部分过去属于常陆国，在古代令制国的体系中常陆国既是大国，又是亲王任国司的亲王任国，其重要性当然是不言自喻的。到了江户时代，整个常陆国由35万石亲藩水户藩与大量幕府、旗本错综复杂的小领地组成，其中水户德川家贵为幕府“御三家”之一，诞生过像第二代藩主德川光圀这样的历史名人，这位喜好做学问，亲自主持编写『大日本史』的藩主大人以“水户黄门”之名在日本家喻户晓，他与家臣在日本各地游历的事迹被后人编撰为『水户黄门漫游记』，以小说和戏曲的形式广为流传，后来也曾被数十次改编为各类电影、电视剧和动漫画。在日本只要一提到茨城必定会想到水户，想到水户黄门的事迹，此乃茨城县当之无愧的招牌式的观光名片。


▲大洗鹿岛线痛列车

现在的茨城县以近300万的人口位列全日本第11位，作为并不直接与东京都接壤的一个县，其人口绝不算少。但茨城县的问题在于人口分布较散，包括前面提到的县厅所在地（相当于省会）水户市在内，竟没有一座城市的人口超过30万。此外茨城县的代表性产业是工业，立足于日立市的日立制作所是日本规模第二大的制造业集团公司（仅次于丰田），以日立为代表的制造业沿茨城县太平洋海岸布局，形成了“鹿岛临海工业带”。而鹿岛临海铁道经营的唯一一条客运线路“大洗鹿岛线”沿途经过的大部分地区正是这条工业带，这里工厂密布，居民人口稀少，观光资源也乏善可陈，铁道线惨淡的经营状况是可想而知的。事实上，自从1985年大洗鹿岛线投入运营以来就一直在与阴魂不散的赤字苦苦纠缠，客运年营业额自90年代中期短暂达到顶峰后就逐渐递减，至2011年时已经下跌至5.4亿日元，这对于一条途经15座车站，全长达53公里的线路来说是一个极其危险，离倒闭废线仅一步之遥的糟糕数字。当然，有一种你们都知道的套路，无论是要废校也好，废线也罢，总之找动画公司救命就对了。从实



▲大洗鹿岛线列车内饰，陈旧却很整洁

际结果来说，『少女与战车』确确实实拯救大洗鹿岛线于水火，将它从2011年东日本大地震后的死亡边缘上硬生生拉了回来。现在我们每天都能在大洗的田野上看到涂成动画样式的大洗鹿岛线红白色列车疾驰而过，这完全都是托了『少女与战车』的福。

其实被粉丝们爱称为“GALPAN（嘎撸胖）”的『少女与战车』拯救的不仅仅是大洗鹿岛线这一条线路，从东日本大地震的满目疮痍，从长达20年的持续衰退中被救离死亡线（至少是暂时的）的还有以旅游业和渔业为两大生存之本的整个大洗町。这个雄踞茨城县观光人数第一的小镇完全印证了“靠海吃海”这句俗话，其脆弱的观光基础曾遭到大地震所造成的巨大海啸的重创。被视为大洗三宝的“鮟鱇祭”、大洗矶前神社、与大洗水族馆除了神社受到的冲击最小以外，另两者的根基都受到了动摇，即便不考虑海啸给城镇造成的实际影响有多大，仅仅是媒体负面报道所带来的“风评被害”这一项就足以让“鮟鱇祭”无人问津，让水族馆门可罗雀。看来茨城县连续6年蝉联“观光意欲度最低”的头衔并不是空穴来风。

大洗该怎么办？这时候一个男人挺身而出，成为日后大洗町的“救世主”，但时至今日却很少有人知道他的名字。不，他不是『少女与战车』动画的监督水岛努。他叫杉山洁，是这部动画的制作人之一。

大洗有三宝

鮟鱇　神社　水族馆

这个杉山洁是何方神圣？其实笔者早在『日本三大美腿画师之首的山内则康』一文里就已经提到过他的事迹。当时杉山洁花30万日元购买了一架英国TSR2超音速轰炸机模型，这成为山内则康日后拍摄动画『彗星阻击战』的契机。制作人其实是跟监督走得最近的人之一，业界名制作人的建言和权限有时候颇能左右监督的想法，杉山洁就是一个非常典型的例子。这位老牌制作人参与过很多知名动画的制作，但绝大多数情况下都不会留下什么关于此人的官方记载，『彗星阻击战』和『少女与战车』可以说是两个不多见的例外。杉山洁据说是茨城县人，不是那种所谓的茨城县出身，而是家确确实实就在茨城，虽然他不是大洗本地人，但老家应该离大洗并不远，跟家人周末开车去玩过很多次。当获悉水岛努在为『少女与战车』寻找一个合适的取景地时，杉山洁毫不犹豫地推荐了大洗町。这里有一座小小的渔港，一个安静而整洁的海边小镇，也有一些值得一看的景点。虽然大洗在整个日本的观光胜地里根本排不上号，但似乎挺符合水岛努对动画舞台的要求。水岛被杉山洁说动了，两人当周就驱车从东京去了一趟大洗做实地考察，这时候登场的另一个男人接待了他们，并在日后帮助大洗实现了重生，此人叫常盘良彦，负责大洗町观光业的市场开发。常盘知道要尽早消除海啸带来的负面影响，比其他重灾区更早走出灾害的阴影必须使用一些非常规手段，当时山本宽还没有发表制作『Wake Up, Girls!』来帮助东北三县复兴的宏伟企画，但常盘良彦一定听说过他们的邻居埼玉县在打造动漫圣地这方面所作出的巨大努力，以及收获的可观成果。彼时『幸运星』已经走红多年，而2011年4月播出的『未闻花名』也很快就在社会上引发热议，使得被围在大山里的小城秩父一夜之间焕发出了新的生机。水岛努的到访当然让常盘喜出望外，当即向水岛引荐大洗町町长，双方言语投机，一拍即合，很快决定了取景的地点和日程。后面的事情正如大家所见的，『少女与战车』以黑马姿态在2012年掀起一波热潮，短短只有一季的TV动画虽然很快就播完了，但原先名不见经传的动画公司Actas显然为作品的后续延伸做了充分的准备，2014年的OVA，以及2015年11月全新的剧场版牢牢地把大批忠实粉丝绑在了主





▲福本楼看板里的“福”字在动画里被倒了过来，莫非水岛监督知道天朝的习俗？





▲按照动画里的样式复原的战车炸猪排饭

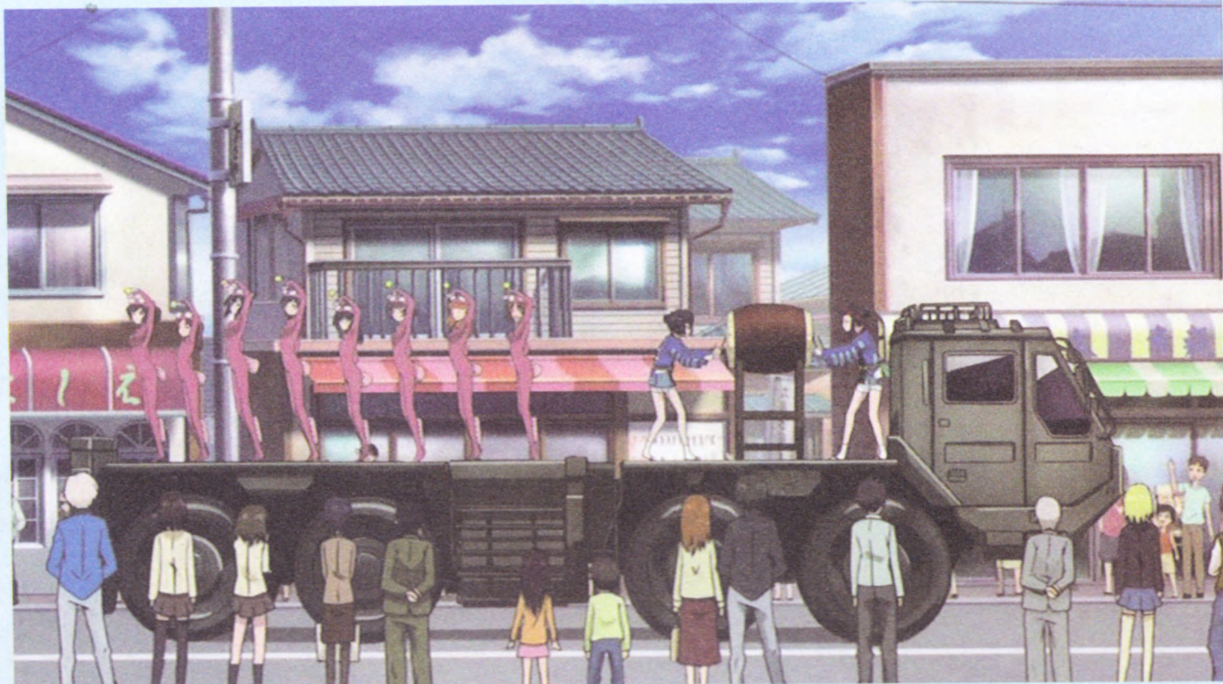
角们疾驰的战车上，也始终与取景地大洗町的命运绑在了一起。

诚然日本人对去茨城县观光都提不起劲来，但显然大洗是一个例外，即便不考虑一年只有冬天的几个月才能吃到的幻之美食“鮟鱇鱼火锅”的诱惑，大洗也有一年四季都能吸引大量游客前来的好地方，这就是大洗水族馆。大洗水族馆、“鮟鱇祭”、以及被视为大洗人信仰中心的大洗矶前神社就是大洗町观光资源的三宝。

民以食为天，还是先从吃说起吧。鮟鱇鱼是一种日本沿海较常见的深海鱼类，大部分品种均可食用，在江户时代有“三鸟二鱼”五种珍馐的说法，“二鱼”指的就是鲷鱼和鮟鱇鱼，可见鮟鱇鱼历来就是一种高级食材。鮟鱇鱼主要分布在日本太平洋一侧沿海地区100-300米左右的洋底，在茨城县有以沉底拖网渔船捕获鮟鱇鱼的传统，其中尤以北茨城市的平泄、日立市的久慈滨两个渔港的捕获量为最盛，所以鮟鱇鱼料理在茨城县算得上是一种具有代表性的乡土料理，这其中最有名的当属平泄与大洗町的“鮟鱇鱼火锅”。鮟鱇鱼肉质柔软且有粘性，解体起来颇费一番功夫，在『食戟之灵』里大家就已经见识过女主田所惠极具观赏性的鮟鱇鱼解体秀。鮟鱇鱼肉卡路里含量较低，同时肝脏中富含大量维生素、DHA、EPA，乃当之无



▲鮟鱇解体秀，极具观赏性



馋的健康食品，但做成日本人常见的刺身来食用并不合适，因为肝脏必须经过高温煮透消毒方可食用。所以鮟鱇鱼最本格的吃法还是火锅。每年11月–2月是吃鮟鱇鱼的旬季，与吃火锅的时节也很契合。鮟鱇鱼身上几乎没有不能吃的部分，于是鮟鱇鱼火锅也就等同于鮟鱇鱼杂煮（包括卵巢、胃等内脏），口味还是有点重的，想去一尝究竟的人可以先衡量一下自己的接受程度。

因为大洗的鮟鱇鱼火锅名声在外，1997年大洗町便创立了“大洗鮟鱇祭”，定在每年11月中旬鮟鱇鱼旬季开始的时候举办，到今年应该就是整整第20届了。与很多小地方的季节性祭典活动一样，大洗鮟鱇祭其实也不外乎在广场上表演一下鮟鱇鱼解体秀，请老乡们上台秀一把才艺，再摆些小摊卖卖特产。跟鮟鱇祭差不多时间段的还有一个大洗舞祭，可能是有感于此，动画里将两个祭典合二为一，创造了魔性的“大洗音头”和“鮟鱇鱼舞”。大洗人每年这么搞一搞能动员个万把人已经算不错的成绩，但在2012年，也就是『少女与战车』开播不久后的那一届鮟鱇祭，到场人数纪录被大幅刷新到了6万人之多！这是全町总人口的三倍还不止，小镇里一下子涌入如此庞大的人流让町民们都惊呆了。整个大洗町能容纳最多人员的露天场所就是60米高的大洗海洋塔下的广场，这里也是每年鮟鱇祭的举办地。2012年以后每年『少女与战车』都与大洗町联手举办鮟鱇祭，声优主役们、嘉宾、以及主题曲的歌手们也是在这片场地上为到场的粉丝们献上精彩的演出的，活动当天的盛况在不少视频网站上都能看得到。不过如此一来，鮟鱇祭本身反倒让位于动画成为配角了，小镇接待能力毕竟有限，这一天里能吃上地道鮟鱇鱼火锅的人恐怕寥寥无几吧。

酒足饭饱，可以来聊聊信仰的话题了。神社日本到处都有，但在大洗只要一提到神社，





▲魔性的鮟鱇鱼舞，真人版简直不忍直视





▲大洗矶前神社的参道，可以看到巨大的一之鸟居

那必然就是被大洗人爱称为“大洗样”的大洗矶前神社了，后者建在一处面朝太平洋的小山丘上，从这里一路向北越过那珂川的入海口，在日立那珂市的矶崎海滨还有一座叫酒列矶前神社的姐妹社，两社的信仰和由来几乎如出一辙。作为大洗矶前神社神道入口的大鸟居建在离山丘稍有点距离的一处十字路口，这里是出入大洗町的公路主干道的必经之路，在『少女与战车』动画里西住军神率领大洗队的小伙伴们且战且退，引诱圣格洛丽娜女学院队深入大洗町街道时就曾经从鸟居下驶过。过了大鸟居走上一段，在左手边可见同样巨大的正面鸟居，两个鸟居上都挂有书写着“大洗矶前神社”的匾额，手迹出自皇族有栖川宫炽仁亲王——明治天皇的远亲，炽仁亲王的岳丈是水户藩第9代藩主德川齐昭，所以跟大洗这片土地也算有点渊源。正面鸟居正对的太平洋洋面上有一大块突出的礁石，自古被视为神明渡海而来降临常陆国的踏脚石，谓之“神矶”，神社名字里“矶前”二次由此而来。礁石上又立一座鸟居，站在神社所在的山丘上远远望去，鸟居在惊涛骇浪中屹立不倒，颇有威严，要说大洗矶前神社的观光价值，有一大半都集中在这座海中的鸟居上，笔者到访时也确实看到不少胆大的情侣翻过堤坝，冒险爬到礁石上以鸟居为背景合影。

拜过了神矶，返回正面鸟居，拾阶而上就能看到规模不算很雄伟的社殿。大洗矶前神社

的主祭神是大己贵命——大国主神的其中一个名字，之前提到的踏浪而来的神明就是他。在日本神话里有大国主到日本各地建国的传说，大国主在大洗登陆，创造了一片新天地，这里日后成为了常陆国。相传创建于856年的大洗矶前神社在古代地位颇高，与酒列矶前神社一同位列203座名神大社。但最初的大洗矶前神社在中世时期早已因战乱而荒废，现在我们看到的社殿建筑都是1690年时由那位水户黄门德川光圀出资重新建造的。社殿虽然不大也不豪华，一进来倒是能看到很醒目的『少女与战车』巨大看板被放置在拜殿的左手边，一看便知是剧场版的广告，把商业广告堂而皇之做进神社的例子其实并不多见，也从一个侧面凸显出大洗町对动画的巨大支持。在动画看板的正对面是绘马所，架子上密密麻麻悬挂着几百件『少女与战车』的手绘痛绘马，当中绝对不乏大触级的作品，从绘马上留下的日期看几乎都是今年新挂上去的，想来把历年所有的绘马算在一起数量过千应该不成问题吧。笔者幸运的在绘马森林里发现了著名画师松龙的作品，拍照留念之。笔者也发现有一些舰娘的绘马混杂在其中，主角是人见人爱的偶像那珂，这当然不仅是因为北面不远处就是那珂川，也因为轻巡“那珂”的慰灵碑就设在大洗矶前神社内供人凭吊。所以，舰娘玩家们也不妨来这里转一转吧。

最后就是大洗町观光的重头戏，大洗水族馆啦。出了神社，沿着海滨公路一直往北走，首先会经过占地巨大的大洗高尔夫俱乐部，这里是剧场版一开篇，作为全国大赛优胜队的大洗·知波单联队跟圣格洛丽娜·真理联队打表演赛的场地。平时一般人没有预约当然进不了高尔夫球场，不过剧场版播出后大洗町别出心裁地推出了高球体验活动，让那些巡礼无门的动画粉丝们有了一睹场地内部真容的机会，可惜笔者到访的时间与之错开了。过了高尔夫俱乐部，就能看到一座外观如巨大堡垒的圆柱形建筑物伫立在海边，这便是大洗水族馆。

作为海洋列岛的日本是一个十分热衷于建造水族馆的国度，在全球500多座水族馆里，日本竟占有了其中的两成，几乎在所有世界前十水族馆的榜单里都有日本水族馆，其中名气最大的莫过于冲绳的“美之海水族馆”，其水槽容量位居世界第三，日本第一。在几千年来一直以大陆民族自居，几乎没造过几个像样水族馆的天朝人看来，日本的“本格”水族馆的确是一个极富魅力的地方，到这里来的游客不分性别，不分年龄，都会被奇妙的水中世界所深深吸引。大洗水族馆在大馆林立的日本水族馆里算不上出类拔萃，在总场馆面积里排名第6，以100万出头的年入场人数排名第11，而在展示生物种类和数量上则分列第9和第2，可见大洗水族馆的强项在这里。大洗水族馆的交通并不很便利，搭乘列车无论从大洗站还是从那珂凑站下车，都要再换乘巴士，巴士的班次并不多，错过一班要等上一个小时乃家常便饭，以笔者的观察看，来大洗水族馆游玩的观光客还是以旅游大巴和自驾车为主，笔者夫妇二人甚至一度是巴士上唯二的乘客。事先调查好巴士的班次时间，是玩转大洗町的秘诀之一。进到水族馆内马上就是一派热闹非凡的景象，有的热门水槽前甚至有些拥挤，很难想象这里在2011年时冷清到门可罗雀。买票入场后在三楼大厅一角可以看到由五十铃华作为形象代言人的水族馆看板，旁边还陈列着华在动画里以战车为主题创作的插花作品的复制品，馆方的良苦用心可见一斑。大洗水族馆很大，共有7层，





▲大洗站内的小卖店



▲行驶于大洗町一带的茨城交通痛巴士

分不同区域展示水生生物，这里的明星是鲨鱼、海豚和翻车鱼，还有一个蓄水量达 1300 吨的巨大水槽。馆内每天上演精彩的喂食秀、水中秀与海豚海狮表演，各类体验活动更是目不暇接，完全符合年轻女性和孩子们对水族馆的一切诉求，玩上一整天绝对不成问题，所以如果要把大洗水族馆列入巡礼行程的话，如何合理安排时间将是一个严峻的课题。

Panzer Vor! ●●●●●

大洗町的一日行军

很难定义最好的动漫圣地需要符合哪几条标准，不过如果把整个城镇都朝着动漫圣地的方向去打造，那么这个地方一定会无限接近最好的动漫圣地。大洗町正在设法朝这个方向努力。

大洗町人口稀少，面积也不大，在平时工作日的白天走在大洗的街头很容易产生一种人烟稀少的寂寥感，这是日本大多数地方小城镇的通病，甚至不少有名的温泉街、商店街平时也是这副看起来有点惨淡的模样，你很难想象



▲大洗站观光咨询中心一角，时值冷泉麻子生日前后，展出了一个麻子表情小专题





▲大洗站观光咨询中心里展出的各种物件



当有几万个圣地巡礼爱好者们一起涌进来时是什么样子。但笔者对大洗的第一印象倒是不错，因为亲和力无处不在，大洗町将『少女与战车』全部 54 个角色分别制作成等身高立绘，外加 45 辆战车的模型纸板，对口分配给镇上的店铺，于是就等于几乎家家门前都有一个动画角色和战车在欢迎来客，这种体验是在笔者去过的其他很多动漫圣地里都没有体验过的，感觉好像整个大洗町都“嘎撸胖化”了。以常盘良彦为代表的大洗町工作人员其实深入研究过动画，也在一定程度上理解各种亚文化的表现形式，比如在印章一项上，大洗町的投入就更大，在大洗站的站厅一角设有一个小小的观光咨询中心，这里就是一处『少女与战车』周边陈列的桥头堡，而且常年有三种以上的印章供粉丝押按，其中有一种别处比较少见的角色图章，只

在四位主角的生日时段才摆出。另外还有两种“印章接力活动”，一种是动画官方发起的，在镇上的5个地点安放5枚角色与风景互相映衬的印章，谓之“大洗观光纪念印章接力”。另一种是由大洗町自发设计的“大洗女子印章接力道”，共设8个印章点，全部为角色头像章，集齐之后可以兑换小奖品。这两种印章接力，再加上『少女与战车』官方画廊里的印章和大洗站本来就拥有几枚车站章，巡礼一次大洗町可收集到近20种印章，可谓大丰收。这里还要特别提到一个99%动画观众都没有注意到的细节，在官方画廊的一角陈列着5种私人印章，是5个陌生的名字，如果官方不给出提示，你一定猜不到它们的出典，仅此一项就足以看出大洗町在设计动漫圣地时的用心之细。









▲在官方画廊展出的各种战车模型场景





▲上图为动画声优们的手迹，下图为黑森峰军旗与各种队徽、车身饰的复制品

如果纪念章算是精神追求，那么物质追求方面的亚文化在大洗町也随处可见，最能吊起巡礼者胃口来的当然还是二次元化的美食。且不论季节性的幻之美食“鮟鱇鱼火锅”，普通的寿司大洗人也能做出『少女与战车』的感觉来，某商店制作的限量版战车寿司还上过富士电视台的新闻节目。不喜欢老派寿司的话，也能品尝到洋气的咖喱饭和西点，自然也都是参照战车的模样制作的。虽说价格比普通饮食店里卖的同类食品要贵一些，但来都来了还在乎这点小钱?

上哪吃饭呢？自然要去大洗町最热闹的商店街转转，这里也是取景地最密集的区域。在圣格洛丽娜一战里，西住军神带着金发红茶妹满大街逛花园，逛的可不就是这里的商店街嘛。大洗的主商店街只有一条，介于大洗站与海滨之间，从大洗站步行约15分钟可到，东西走向向东可以一直走到大洗矶前神社，就是累得够呛。一路上可以看到很多有意思的小店，门口无一例外都摆着角色立绘，正如优花里所说的，



▲幻之美食“鮟鱇鱼火锅”

感觉十分的“friendly”。在这些店铺里名气最大的莫过于在动画里被“玛蒂尔达Ⅱ”撞得稀里哗啦的“肴屋本店”，这是一家兼营餐馆和旅店的老字号，正位于一个丁字路口的街角处，所以“玛蒂尔达Ⅱ”才会刹车不及撞到店门口。

据说动画播出后店家的生意好到飞起，周末的客房三个月内全满，都是从外地来此落脚的动画粉丝。

溜达完商店街有两个方向可选，向南走到海滨的购物中心和海洋塔，或者向东走到大洗矶前神社。购物中心全名是大洗度假奥特莱斯，乃是动画一处重要取景地，也几乎是所有巡礼者的必到之处。这里顾名思义是一个奥特莱斯商场，真有不少名牌折扣店，神奇的是在大洗这种万把人口的小镇居然能开得下去。现在在奥特莱斯的二楼常设有一个官方的画廊，展出大量动画周边，而且大部分都是仅供展示的非卖品，免不了要谋杀掉大家很多的相机内存，就是只能看不让买难免心里不爽。

奥特莱斯外不远处是大洗渡船码头和 60 米高的大洗海洋塔，这座观光塔现在也靠搭卖『少女与战车』周边吸引游客，今年 3 月在 2 楼还新开了一家主题咖啡店，规模当然跟动画里那家不能比，就是作为一个歇脚的地方，能喝上一杯饮料，盘点下一天的收获。在 3 楼的展望台可以一览大洗港的全景，这里的渡船码头每天有开往北海道苫小牧港的游轮，看来通过水路来大洗的游客还是不少的，奥特莱斯或许因此才开得下去。在剧场版里游轮负责运送大洗的妹子们前往比赛场地，船内部的场景也有不少镜头，感觉很普通，毕竟是国内航线上的渡轮，比之内设还是外观更让人印象深刻一些，白色的船身中间绘有一轮巨大的向日葵，因为游船的名字就叫“向日葵”，不知道水岛监督是不是从这里得到灵感给剧场版里的队伍取名字的。

提到了大洗具有代表性的观光资源，提到了印章接力，也提到了商店街沿途的取景地，


▲航行于大洗与北海道之间的渡轮“向日葵”

那么不可避免的一个话题就是如何来串联大洗的巡礼路线，笔者在之前埋下了一些伏笔，在这里要做出解答。

从东京出发去大洗，无非是从上野站搭乘特急“ひたち”或者“ときわ”号到水户，耗时约 80 分钟，有 JR 东日本、东京广域 PASS 等各类乘车券的话均可通用。从水户换乘大洗鹿岛线只需 15 分钟，2 站地就能到大洗站，车资 320 日元。不过大洗鹿岛线的班次间隔时间往往在 40 分钟左右，去之前最好查阅好时刻表，高效衔接换乘班次，以免白白浪费时间。大洗鹿岛线使用的车辆是不太新也不环保的柴油机车，其内外涂装当然早已经全部“嘎撸胖”化，车内放送也用的是声优播音，不过就笔者的直

观感受来说体验只能算中等程度，跟后面要提到的和歌山电铁不可同日而语。从水户到大洗一路的旅途很短暂，短到来不及跟同车的同好们聊上几句交个朋友，很多人都忙着整理装备，或者查阅路线。笔者也注意到同车有一个年纪大约在 50 岁左右的男子，身着动画主题 T 恤，双肩包上别着角色和大洗女子高校徽样式的徽章，无疑是圣地巡礼的老前辈了，一直听闻圈内有一些上了年纪的老宅男，看来眼见为实。大伙在大洗站下车后，几乎是步调一致的进入观光咨询中心，盖过了印章，拍过了站前小广场的海豚雕像，然后就四散自由活动了。

从地图上看，以大洗站为出发点的话，大洗站、大洗海洋塔、商店街、大洗矶前神社、大洗高尔夫俱乐部、大洗水族馆是按照逆时针顺序排列的一条半圆形路线，全程步行的话在 3 公里左右，强行走当然是走的下来的，但会浪费很多时间和体力。畅游大洗町，最经济实惠的方式是购买一张大洗町循环巴士“海游号”的一日乘车券，售价仅 200 日元，坐两次就回本，大洗水族馆入场券还能打九折。“海游号”发车站就在大洗站前，在动画里也出现过，坐一坐可算是巡礼的一部分，便宜、快捷，但存在两个问题。其一是班次间隔时间长，平均一小时一班，错过一班可够呛。其二是虽然有顺时针和逆时针两条线路，但顺时针线路的班次远多于逆时针线路，后者到了下午就停开了，所以如果顺着逆时针方向玩，从大洗矶前神社到大洗水族馆这一段一公里多的海滨公路就要靠步行了，事实证明走起来颇费力，夏冬季节确实会是一番苦战。笔者采取逆时针路线的玩法是为了最终不走回头路，在那珂凑站上车回东京，这样节省时间，还能收集到很多车站章，但最大的缺点就是留给商店街的时间太少，而且步行的距离较长。

性价比仅次于“海游号”的移动方式就是租自行车，费用是普通车 300 日元 /3 小时，动画涂装的车 500 日元，也有普通车骑一天 500 日元的，外加押金 1000 日元。大洗站、肴屋本店、奥特莱斯都有租。骑车的优点是自由，印章接力、商店街巡礼那都不在话下，支出比巴士也贵不了多少。缺点无非是原借原还，去了最远的大洗水族馆以后还得呼哧呼哧骑个 3 公里回来还车。设计大洗一日游，究竟选巴士还是选租车是见仁见智的选择，并无绝对的优劣之分，当然不会骑车的同学恐怕就只有巴士加步行啦。



▲大洗町循环巴士“海游号”



▲『少女与战车』涂装的租赁自行车





▲大洗站

大洗站

地址：茨城県東茨城郡大洗町桜道 301
备注：车站章 ×5（检票窗口）；
纪念章 ×4（站舍内观光咨询中心）

大洗站站舍是粉丝们来到大洗后巡礼的第一个标的（不算大洗鹿岛线列车的话），这座红砖外墙的二层结构建筑物显得朴实无华。车站有两个站台和一个检票口，出站后在左手边的是一家小商店，动画里曾有过镜头；右手边就是小小的观光咨询中心，营业时间为 09:00-17:00。

走出站舍是一个小广场，循环巴士“海游号”的站点在左手边，正面是一座三条海豚的雕塑，这些也都在动画里多次出镜。拍照留念时要注意巴士的发车时间。

肴屋本店

地址：茨城県東茨城郡大洗町磯浜町 715
电话：029-267-2211
交通：循环巴士至“曲松”，或从大洗站步行 15 分钟
住宿：13500 日元起 / 人

肴屋本店的全名是“割烹旅馆 肴屋本店”。一看便知是兼营日式餐馆和旅馆。这家在 TV 版里被撞坏，继而在剧场版里被彻底炸塌的老字

号据说创业于明治年间，可算得上是大洗町商店街上数一数二的代表性店铺了。肴屋本店的客房全部为和式榻榻米，住宿一晚包两餐的费用最低为 13500 日元（含税），以茨城县的平均档次来说挺贵的。

如果预定了肴屋本店的客房，通过电话联络旅馆会派车到大洗站接送。通过租自行车或步行到达也花费不了多少时间。



▲肴屋本店的老板，大家可以对比一下跟动画里那个中年人像不像



▲店铺开在一处丁字路口的百年老店——肴屋本店





▲大洗站前的海豚雕塑，海豚是大洗水族馆的明星





▲肴屋本店，可以看到剧场版开播后角色立绘增加到了两个

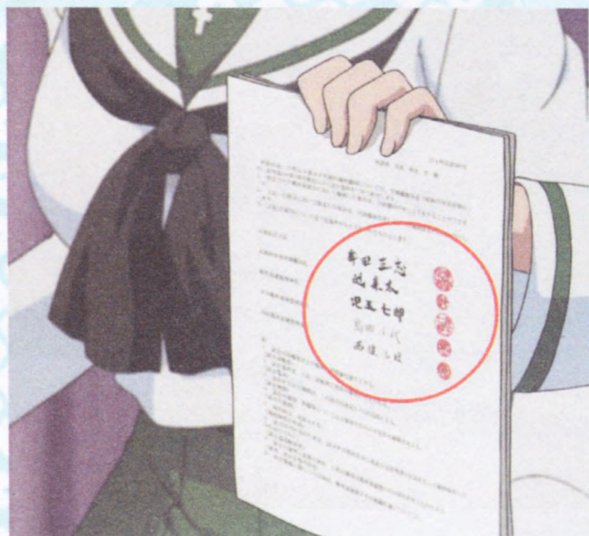
大洗度假奥特莱斯

地址：茨城県東茨城郡大洗町港中央 11-2
交通：循环巴士至“大洗度假奥特莱斯前”
备注：“大洗少女与战车画廊”设在商场2楼，纪念章 ×8

这座奥特莱斯建于 2006 年，设施比较新，但不幸于2011年3月的大震灾中遭受海啸重创，损失达 40 亿日元之多，经过 4 个月的修复才重新开业。

动画有很多镜头在这里拍摄，剧场版里知波单学园的九五式轻战车甚至还大摇大摆开到了商场 2 楼。2 楼设有大洗少女与战车画廊，前文中提到过，官方展品非常丰富，大到战车道联盟所有加盟院校的分布图（其中有很多学校闻所未闻），小到卖得最好的大洗女子高的校徽，唯一的缺点就是在售商品的种类远不如展品多，让人心理极不平衡。

另外之前也提到画廊一角有敲章台，上面还特别展出了5款私人印章，这些印章的出处是剧场版里学生会长从文部省拿到的那份协议上5位相关人员的盖章，最容易辨认的就是大学战车道联盟理事长、岛田流总帅岛田千代和高中战车道联盟理事长、西住流总帅西住诗穗的印鉴。大洗人居然连这种细节都还原了出来，真的很大洗，很嘎撸胖！



▲迷之印章





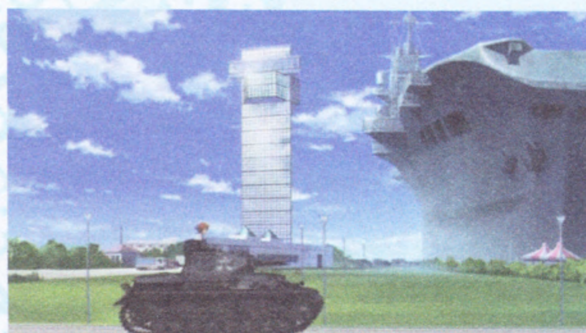
▲大洗度假奥特莱斯的外观





▲奥特莱斯的二楼，指示牌上的原文写的就是"花园市场"，只不过被动画解释为了另一种意思







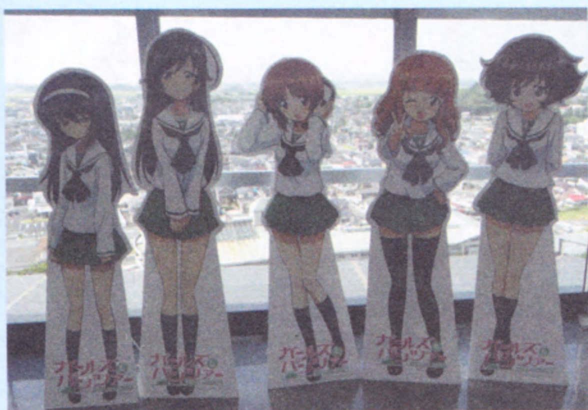
▲在学园舰巨大身形的对比下显得渺小的海洋塔实际上是大洗最高建筑物

大洗海洋塔

地址：茨城県東茨城郡大洗町港中央10番地
交通：循环巴士至"大洗海洋塔"
票价：成人330日元
备注：底层有纪念章 ×2

高60米，1988年10月正式开业。底层是大厅和特产品展销厅，2层是今年3月新开的少女与战车咖啡馆，3层就是展望台，可以一览大洗港的美景。

在动画里，巨大的学园舰就停靠在海洋塔前的码头上，与庞然大物的学园舰相比，60米高的海洋塔显得十分渺小，但在现实中它是整个大洗町最高的建筑物。塔前的大片草地就是每年大洗鮟鱇祭的举办场所。


▲摆放在大洗海洋塔 3F 展望台的角色立绘


▲大洗矶前神社拜殿

大洗矶前神社

地址：茨城県東茨城郡大洗町磯浜町6890
交通：循环巴士至“大洗矶前神社下”
备注：御朱印 ×1，纪念章 ×1

大洗矶前神社在 TV 版里只有惊鸿一瞥，但在剧场版里有不少戏份，表演赛进行到白热化阶段时，双方甚至在神社参道的台阶上展开激烈的追击战，不过动画对神社的建筑做了简化处理，没有出现神社入口的“随神门”和后面的社殿，也许是考虑到有建筑物阻挡战车会施展不开，而且公然破坏宗教场所无疑会引起大洗人的反感。

来到大洗矶前神社可别忘了笔者在上一期里介绍过的御朱印，朱印里“大洗矶前神社”字样的书法模仿的是有栖川宫炽仁亲王的手笔。


▲大洗矶前神社正面鸟居，剧场版里有战车直接从台阶上狂奔而下









▲痛绘马森林，其中不乏大触们的墨宝



大洗高尔夫俱乐部

地址：茨城県東茨城郡大洗町磯浜町8231-1
交通：循环巴士至“观光情报中心前”
备注：平时不对一般人开放

这座 18 洞的标准高尔夫球场在剧场版表演赛的序盘阶段戏份颇重，让笔者看着感觉很喜感的是，美少女们驾驶的战车明明在大洗街区上肆虐蹂躏，却在更容易撒野的高球场上打得很淑女，连草皮都没怎么破坏，莫非是俱乐部方面向水岛努施加过什么压力（笑）？

其实这座球场并不是不让进，花钱进去打

球当然还是欢迎的，不算个人装备的费用，单纯打一场需花费2万多日元。大洗町在5月办过一次体验活动，不知对推广高球有没有帮助呢？

大洗水族馆

地址：茨城県東茨城郡大洗町磯浜町8252－3
票价：成人1800日元
备注：售票处纪念章×1

原本在TV版里没怎么露过面的大洗水族馆也在剧场版里出尽风头，表演赛最后一幕的决战就在水族馆前上演，通过镜头可以对水族馆建筑的外观有一个很直观的认识，至于内部当然是眼见为实，去玩过一次才能体会这座年接待游客百万人的顶级水族馆的魅力所在。

水族馆的营业时间为09:00–17:00，笔者建议至少留出一个整个下午来游玩，并赶在“海游号”末班车前回到商店街一带，吃过晚饭后再悠闲地回东京。这样一来上午就可以把尽量多的时间花在奥特莱斯和海洋塔上。







▲大洗水族馆



▲身着水族馆款式浴衣的五十铃华为大洗水族馆代言



▲摆放在水族馆里展出的五十铃华插花作品

猫的报恩

如何拯救一条濒临废线的铁道？

大洗町的圣地巡礼告一段落，以下是本文的番外篇。

上文提到贯穿大洗町的大洗鹿岛线一度濒临废线，而文中提到的另一条线路——就在大洗町北面一河之隔的日立那珂海滨铁道凑线多年来也面临着相似的命运。幸运的大洗鹿岛线被一部动画救出升天，而不那么走运的凑线则把命运寄托在了一只黑猫身上。咦？为什么是猫呢？其实这也算得上是日本铁道界的一个传统，人家教育界学校办不好，面临废校危机就要大搞偶像组合，那铁道线路经营不下去，面临废线危机的时候第一个反应就是养猫！

2002 年吉卜力公映了森田宏幸执导的剧场版动画『猫的报恩』，五年后现实版的“猫的报恩”在和歌山县一条默默无闻的铁道线贵志川线的终点站贵志站上演，彼时贵志川线的年营业额已经跌到了历史最低值，乘客数降至 200 万人以下，换言之，废线恐怕在所难免。九年后，当笔者兴致勃勃地坐上贵志川线的列车时，这条线路的年发送乘客数已经奇迹般的突破了 300 万人次。一个不是节假日的上午，被春日烘得暖洋洋的车厢里，满满当当地坐着几十个来自中国大陆、台湾、香港、韩国、泰国、新加坡、美国、澳大利亚的乘客，大家叽里咕噜讲着各自的母语，兴致勃勃地在车厢里拍来拍去。单是这样一派景象就足以令人啧啧称奇，更不用说所有人其实都是冲着同一个目标而去——全日本曾经唯一一只猫站长“TAMA”——而这只站长猫其实已经在前一年（2015 年）的 6 月 22 日因老弱而仙逝，并被当地人封为“TAMA 大明神”，跟她的八百万神同僚们登天享清福去了。


▲樱花盛开时的贵志站


▲ TAMA 电车



▲充满猫趣的贵志站站舍

“猫的报恩”的故事要从 2003 年说起。那一年在大阪府和和歌山县具有代表性的私营铁道公司南海电铁因为不堪连年赤字的负担而决定放弃贵志川线。彼时出生于 1999 年的三色猫 TAMA 已经 4 岁，原是贵志站一位仓库管理员饲养母猫的后代，后来被设在贵志站内的小卖店小山商店的主人收养，因为拥有一手预测天气的“绝技”而成为当地小有名气的“偶像猫”。南海电铁退出后，贵志川线的运营权被远在几百公里开外的冈山县一家私营铁道公司冈山电气轨道买下，后者拥有冈山市内的两条路面电车线路，从 JR 冈山站到冈山最负盛名的景点后乐园便可乘坐这种 100 日元一次的路面电车，笔者当时先到冈山，后至和歌山，很好奇为什么冈山电气轨道的车厢涂装也是 TAMA 的样式，后来一查资料方知个中缘由。经营权移交后于 2005 年新成立了和歌山电铁，独营贵志川这一条线路，名头虽然变了，但自身实力不强的冈山电气轨道也只能先从削减贵志川线的开支入手整顿，第一招就是将全线 14 座车站中的 12 座全部改为无人经营车站，只留下起点站和歌山站和中间的伊太祈曾站（公司办公所在地）作为普通的有人车站，同时这些车站的设施也遭大幅精简，城门失火殃及池鱼，TAMA 一家的猫窝也被列入了精简的范围之内。小地方有小地方的好，眼见父老乡亲们的“偶像猫”即将流离失所，深感困扰的饲主直接找到了和歌山电铁母公司的社长小岛光信，提出让 TAMA 一家继续在车站内安家的要求，后者竟一口答应。小岛社长后来回忆道“与 TAMA 酱目光相接的一瞬间，TAMA 酱化身站长的身姿突然在我脑海里闪现。”小岛本身常年养狗，狗在日本文化里代表健康，猫则象征财运，有家喻户晓的“招财猫”为证，于是以社长的灵光一现为契机，TAMA 一家不仅赢回了生存空间，而且







▲萌力四射的 TAMA 电车

已经被无人化的贵志站竟堂而皇之地拥有了第一只猫站长 TAMA，这在全日本是开了先河的。此后背水一战的和歌山电铁便开始了一段人与猫携手奋斗、励精图治的岁月。

要对抗少子化趋势，要吸引年轻乘客，和歌山电铁首先想到的就是后来被奉为金科玉律的“萌即正义”四个字。贵志川线途径的一带出产优质的草莓，于是在 2006 年率先推出了由日本最著名的列车形象设计师水户冈锐治设计的“草莓电车”，以纯白为底色的车身上点缀着可爱的红色车门和随处可见的草莓图案，让人不禁眼前一亮。由名师助阵的贵志川线新列车很快成为和歌山县的一大话题，当年乘客数量就出现了明显回升，重回 200 万大关。就这样水户冈的精妙设计一发而不可收，2007 年以童真为主题的“玩具电车”投入运营，两年后满载着 TAMA 站长二次元形象的“TAMA 电车”隆重上线，媒体报道纷至沓来，和歌山电铁的名气越来越大，伴随着营业额的逐步回升，贵志川线也在一点点摆脱废线的危机。但这还不够，真正的神来之笔是贵志站的全盘“TAMA 化”、TAMA 的网红化、以及围绕这只三色猫的大量周边商品的出现和流行。

就在 TAMA 于 2007 年 1 月 5 日正式被任命为贵志站站长，任期为终生制，年薪为一年份猫粮后，TAMA 迅速在网上走红，从一个乡下小站的“偶像猫”一夜之间火箭蹿升为日本全网络猫奴们的“超级偶像”，是不是有点猫界 μ's 的赶脚？彼时养猫与养狗之争的天平已经向喵星人一侧倾斜，TAMA 的走红正符合社会大潮流的趋势，专家预测日本宠物猫与狗的总数量很有可能在今年发生大逆转，猫将首次压倒狗成为当之无愧的宠物界霸主。TAMA 作为一个近乎于奇迹般的存在在这场“喵星人大爆发”的浪潮中无疑起到了至关重要的作用。作为 TAMA 衣食父母的和歌山电铁的人们除了有点荒诞的任命一只猫当无关痛痒的站长之外，其实并没有做出什么惊天动地的举动，他们只是按照猫的审美将贵志站装扮一新，又推出了全部用 TAMA 的二次元形象精心设计而成的“TAMA 电车”，搞了一张售价 780 日元的一日乘车券，然后只等着媒体病毒式传播的力量将“和歌山县观光招揽大明神”TAMA 站长的魅力传遍整个日本，乃至整个世界。

人们果真从四面八方纷至沓来。TAMA 究竟给贵志川线带来了多少利益？研究“猫经济现象”的关西大学宫本胜浩教授曾得出过这样的结论：TAMA 站长就任一年的时间里，给整个和歌山县直接或间接创造的经济利益达到 11 亿日元之多。这可真是一只货真价实的亿万身价猫猫！为了表彰 TAMA 的功绩，公司于她入职一周年时擢升其为“超级站长”，进而又在几年后提拔为“超超级站长”。TAMA 的网红魅力也在继续发酵，2011 年小岛社长向 TAMA 下达了“招揽海外游客”的任务，很快台湾人来了，香港人也来了，华人地区里日本游的先驱们率先把 TAMA 的无限魅力带回了故乡。TAMA 真正为天朝国人所知晓则还是在几年以后，通过港台二度宣传，因为和歌山县本不在国人常规的跟团游线路上，自由行门槛降低后国人才逐渐从熟悉的京都大阪向奈良、兵库、和歌山这些周边地区渗透。笔者在 2014 年初游和歌山县的蜜月胜地南纪白滨温泉，只是听闻过 TAMA 站长的大名。待今年 4 月借赏樱之机再临和歌山时，TAMA 已经与我们人神两隔了。不过



▲草莓电车



▲玩具电车

TAMA 虽然已经不在，但她的影响力却丝毫没有减弱，富裕起来的和歌山电铁在 2010 年将 TAMA 的治所贵志站翻修一新，别出心裁地将站舍设计成了猫脸的样子，TAMA 有了属于自己的透明站长小窝，TAMA 死后接替她占据小窝的是她原先的“下属”，另一只三毛猫“TAMA 二世”，后者一周出勤五天，运气好的话可以在小窝前隔着玻璃欣赏其萌态。TAMA 的家，原小山商店扩建为咖啡馆，还另外开设了 TAMA 周边专卖店，里面的商品琳琅满目，让人很难控制得住购买欲，笔者虽不是爱猫人，也架不住 TAMA 的萌力，选购了好几件小物作为送给身边猫奴们的贿赂。

在等待回和歌山的列车时，笔者有足够时间仔细参观并不算很大的贵志站，原本贵志町是一个毫不起眼的乡下小镇，没有任何值得一书的景点可看，而整条贵志川线沿线也只有日前宫、伊太祁曽神社、龟山神社这三座古老的神社尚可一观，信徒们名曰“三社巡礼”，而且不可否认的是像伊太祁曽神社这样不太知名的神社（好歹也是纪伊国一宫，地位崇高）春季的樱花盛景也美得教人窒息，绝对不枉笔者移步一观。但如果没有神猫 TAMA 的话，终归贵志川线不会成为人们出游的理想选择，作为通勤线路的未来命运，废线在所难免。在游客的喧嚣暂时褪去以后，再来细看贵志站的里里外外，就在站台的一角有一座小神龛，木造小鸟居旁的旌旗上写着 TAMA 死后的封号“TAMA 大明神”，一棵高大的樱花树掩映着神龛和鸟居，满树的樱花开得正艳，莫非是因为底下埋着 TAMA 的尸体?



▲伊太祁曽神社





▲冈山电气轨道的联动 TAMA 电车



继贵志站有了 TAMA 并靠她一朝咸鱼翻身之后，日本全国很多车站开始至少在形式上养起了猫。本段开头提到的日立那珂海滨铁道凑线那珂凑站就在几年前开始收留一只叫“勇”的黑色公猫，作为国营企业的日立那珂海滨铁道虽然没有赤裸裸的去赶时髦炮制又一个猫站长，却也做了几件务实的工作，比如把“勇”的头像做成了印章，认可其为车站的吉祥物。日立那珂海滨铁道凑线废线的惨淡前景当然并不会因为一只来路不明的黑猫的到来而发生根本性转变，从贵志川线的事例中不难看出，控制赤字的第一要务是削减成本，凑线全线 10 个车站也仅剩一个那珂凑站是有人车站，其他车站无人化后车站章全部集中到了那珂凑站，加之历年来更换过好几代车站章，所以意外造就了这么一个“车站章圣地”。谈到经营上的策略，凑线也在二次元形象设计方面做了一些有益的尝试，其全部 10 个车站的站牌都是经过精心设计的，把车站周边具有代表性的元素融入到了站牌文字的设计中，令人印象深刻。当然在这方面大洗鹿岛线的优势显然要强得多，他们不用养猫，自有美少女们开着战车款款而来拯救每况愈下的营业额。▲

Feng与抱枕与小品作

■文／不明觉厉 ■责编／如月千华、稗田 ■美编／小萤



前言

2014 年，当 feng 社与画师 karory 之间的交易拥有了某些"肮脏"成分，不得不宣布无限期跳票时，Galgame 玩家们都抱着看戏的心态来看 feng 今年如何应对脸上那红彤彤的耳光印。怎料 feng 宣布紧急启动 9th 计划，首先发售 9th 来为 8th 的跳票拖延时间，并重启主力画师凉香担任原画。这一消息立即令玩家们炸了锅。这不仅仅是因为已经尘封 2 年的凉香再度动笔为自家的作品担任主力画师，还为新作绘制了特典抱枕。认真的说，在初售送抱枕并不是什么新鲜事，这一招在初回预售越来越白热化的 Galgame 营销手段中非常的常见。但是，feng 的 9th 这颗重磅炸弹重点在于 2 个字：价格。

Feng 的 9th 作品彼女のセイイキ只卖 1990 日元。天哪，1990 日元是个什么概念？在日本玩家买个游戏动不动就需要将近 10000 日元的市场上，这简直和随手买瓶矿泉水的价格差不多。加了特典抱枕的豪华版也才只卖 10000 日元。一款普通 Galgame 所售的价格罢了。并且要知道，凉香这种超人气画师的抱枕 10000 日元是绝对买不到的，更别提还附赠了一款游戏。消息一出，无数玩家直呼"买抱枕送游戏！"，日本 2ch 论坛上讨论声也是此起彼伏。彼女のセイイキ的预售销量直蹭蹭的往上窜，feng 的营业额也随之水涨船高。上様社长那笑的合不拢嘴的样子也让更多的目光开始重视起这款游戏的模式。



Feng

彼女のセイイキ

古往今来，关于富家小姐的故事永远都在不断地上演着。莎士比亚的『罗密欧与朱丽叶』、玛格丽特的『飘』等一系列名著都在诉说着那发生于深闺背后的爱情。像安妮勃朗特的『艾格尼丝格雷』这样描写家道中落的贵族小姐所经历的事情也因为具有强烈的现实主义风格独具一格。人们对"富家小姐"四个字总是能浮想联翩。女人们幻想着富家小姐经历的爱情故事，期望自己便是主角。男人们期待着有一天某位富家小姐能与自己相爱，梦想着大家闺秀能是自己的伴侣。但是由于阶级观念的存在，男人们的幻想也总是停留在幻想。现实中唯一最有可能打破"幻想"的事情便是富家小姐家道中落。因此，富家小姐家道中落的场景频频出现在以男主为主视角的作品中。小说、动漫、游戏无一例外，Galgame 中更是不胜枚举。若木民喜的『只有神知道的世界』里还特地将青山美生这个典型的落魄大小姐作为第二个攻略人物出场。

彼女のセイイキ便是一个典型的关于家道中落大小姐的故事。主人公名濑阳平在一次回家的电车上偶遇到曾经的初恋秋善冬华。被当做痴汉的阳平只好通过做管家的工作来获得冬华的谅解。其间发现了冬华家道中落的事实并帮助她正视了这一点。也为小时候的恋情画上了一个圆满的句号。期间穿插了一些冬华的心理活动，以及傲娇的巨乳妹妹、天使的店员小姐等角色的描写丰富了剧情并补充了世界观。

按作品性质来说，彼女のセイイキ是 feng 出的第一个实际意义上属于萌拔的作品。在一部总游戏时间还未达到 12 个小时的作品中，冬华总共贡献了 14 个 H scene。这 14 个 H scene 用掉了 25 张 CG 总数中的 20 张。很难想象这是一年前还在做正统向 Galgame 的 feng 的作品。毕竟 feng 不像 minori 一样受到了重创不得不制作萌拔来回血，思来想去，我也只能抱怨 8th 背后的交易越来越"肮脏"。迫使 feng 不得不向日暮西山的 minori 借鉴"回血技能"。

妹のセイイキ

彼女のセイイキ的成功也令 feng 之后推出了续作妹のセイイキ，由傲娇巨乳妹ゆかな接过大小姐秋华的棒来为玩家提供更多的杀必死服务。在如今这个妹控属于“政治正确”的时代，拥有一个可攻略的妹系角色早已是一件理所当然的事情，如果 feng 撇开妹妹转而出其余人物才会令人匪夷所思。ゆかな也不负众望拿下当月 Getchu 的销量冠军。又一次证明了当下这个社会是妹控们的社会。



在剧情上，妹のセイイキ的时间线是在彼女のセイイキ之前的，应该属于平行世界的故事。但是 feng 在最后 3 个结局中出现了一个结局却能直接关联到前作彼女のセイイキ的开头，这样就使得男主具有了一定的诚哥倾向，你都把妹妹这样那样过了，结局居然当做什么都没发生过然后去勾搭初恋秋华，玩家们顿时心里五味陈杂。之所以说是属于平行世界的原因就在于姐姐的存在，前作中姐姐やえか还寄宿于家中，但是这作やえか早已经离开了家里。关于这点，我认为是剧情需要所造成的细小漏洞，如果姐姐还在家中的话，那么兄妹两人会有所顾虑，这样就不利于情节的展开，而且带着这么一个大灯泡许多 H scene 也无法施展开来。而后续迫于无奈出了个 normal end 强接剧情是由于商业因素的需要。セイイキ系列是 feng 第一次试探分割商法这一商业模式，分割，分割，有分必然有合，而合集的整体剧情则变成了一个难题。这里 feng 犯了一个错误，feng 的制作思路依旧停留在制作商业化大作的大会社思维，即要保证作品剧情的连贯性但是却耻于使用平行世界这个概念。这种思维方式已经突破了小品作所能包含的剧情活动空间的极限。一部正常向的商业化 Galgame 中，对平行世界的使用都是慎之又慎，平行世界概念对剧情的连贯性的破坏是相当恐怖的。使用不当很容易造成作品剧情牛头不对马嘴，遗臭万年的情况。Galgame 中一般剧情进展方式都是共通线——个人线。这种剧情模式使得平行世界概念能在一部完整的Galgame 当中使用情况大幅度减少，玩家会根据自己的喜好来选择相应的剧情。在这种状况下玩家不会产生几条个人线是属于平行世界的想法，而是会产生是我改变了世界的走向的想法。所以除非剧情必要平行世界来完整世界观填充与剧情发展，一般的 Galgame 是不会碰平行世界这个概念的。Feng 的骨子里是希望将セイイキ系列当做一部完整的商业化大作来看的，而这个系列整体的剧情又跟平行世界不搭界，所以产生了 normal end 这样一个令人尴尬的产物。既希望每一部作品是一个独立的故事，又希望所有作品合起来也是一个故事，还想舍弃平行世界的运用，这对实力发挥不稳定的剧本家なかひろ来讲有些强人所难。

抛去这个结局不谈，妹のセイイキ在作品素质上已经超越它的前辈彼女のセイイキ许多。虽然差分 CG 作为一个 H scene 的情况依旧在此作中出现，但已经收敛了很多。H scene 在剧情携接上也有所改善，不再像前作一样突兀明显。剧情表达上穿插妹妹的黑历史等情节令剧情衔接更加圆滑，日常系对话营造出了一种舒缓温和的家庭气氛放松了玩家的神经，为这作的体验感加分不少。声优临阵换帅的行为虽然让许多人为 feng 捏了把汗，但是事实证明秋野花表现并不逊于前任新田惠海。

妹のセイイキ让 feng 对小品作的制作更加得心应手，也越发专心小品作的研发，至于8TH 作品，只说了句还在开发便再无下文，而广大玩家们知道的则是セイイキ系列没有结束之前，8th 是没多大希望能够面世的。







小品作详解

什么是小品作

从艺术的角度上来讲，小品作属于小品文的发展演变来的一种作品。广义上是指一些篇幅较短的作品，它们拥有短小灵活，简练隽永等特点，为人们短暂的休憩时间添加色彩。在游戏的世界里，小品作又拥有另一种定义的方式。游戏界中有一个不成文的规定，那就是一部正常的商业化作品必须要使游玩时间达到 18 个小时以上。这 18 小时包含所有的要素分支收集，所有隐藏结局非隐藏结局的探索，即要让一个游戏做到 100% 通关完成的时间要在 18 个小时以上。当然，这只是一个默认规则罢了，如果你做不到也不会出现多大问题。顶多被人诟病几句，抱怨几声。谁也不会了一条不是规定的规定而指责对方。

游戏中所谓的小品作即是在此基础上衍生出来的。看到这里，想必大多数人都会以为是不



学校のセイイキ

在妹のセイイキ发售后，feng 发起了一次人气投票，煞有介事地在结尾添上了一句话：投票结果可能会影响接下来女主的选定。这句话让玩家们浮想翩翩，除去女主秋华和人气巨乳傲娇妹以外，就只有银发猫耳萌槽满点，爱鱿鱼恋气味撒娇爱带喵音尾的同班小萝莉；以及黑丝制服御姐样，善捉弄喜诱惑 S 线条显成熟的教师大姐姐；和没立绘的不知名店员三位女性角色了。玩家们纷纷义愤填膺，大声叱喝 feng 的无良，这种明摆着结局的事情还假惺惺的弄个投票。果不其然，投票结果是天使属性的店员桑一路碾压其余选手，光荣登顶。众人对这结果早已了然于胸，只是翘首企盼店员这只没立绘的小鸭子变成白天鹅的瞬间。不久 feng 的セイイキ第三部作品学校のセイイキ公开，令人大跌眼镜的是这次作品属于双女主性质，由小萝莉与大姐姐领衔主演。众人纷纷跳脚大骂，指责 feng 的不守信，欺骗众人的感情，让可怜的天使就这样告别了这个本来属于她的舞台。可能是因为愧疚或是因为剩余的角色魅力不够或者是因为别的原因，这次 feng 很慷慨地选择了 2 位女主放在同一部作品中登场的局面。至于此作的质量如何，feng 打包票的说夏季就会面世。按照 feng 自带的跳票属性，我相信我们将在明年冬季来一起鉴证这部作品。

セイイキ系列的成功令 feng 赚了个盆满钵盈。也坚定了 feng 向小品作这条路死命冲下去的信心。“セイイキ”续作一个接一个的出，抱枕也一个接一个的在卖，钱也一年比一年好赚。feng 彻底陷入了“卖抱枕送游戏”的怪圈中无法自拔，玩家们也在特典抱枕中迷失了自我。双方各取所需，直接或间接无视了“セイイキ”系列的本质是小品作这一个事实。也忽视了那股由 feng 所带动起来的商业小品作风潮。

是游玩在 18 小时以下就是小品作了？其实条件比这个更为苛刻。广义上游戏界中的小品作是指游玩时间没有超过 12 小时以上的作品。这一设定也被延续在被标注为 ADV 游戏的 Galgame 中。

小品作也分为商业化小品作和非商业化小品作。非商业化小品作大多都出现在同人社团所制作的同人作品中。著名社团 black box 所制作的同人游戏『想瞬谱』就是一部典型的非商业化作品。整部作品分为 3 个章节，每个章节是一个独立的小品故事。在表现形式上只保留最基本的 CG 与立绘数量，尽量简化 CG 与立绘的使用。而商业化的小品作对于“小”的侧重点也与非商业化的小品作有所区别。商业化的小品作大多数都是属于低成本作品。厂家为了压缩制作成本不得不砍掉游戏时间与分支要素收集等手法来实现。他保留了商业制作中所必须的拥有的推广成本以及最基本的游戏体验成本，将大刀挥向了角色、剧情、游戏性等最基础的游戏内容。在不损害玩家游戏体验的前提下进行缩减。在某种程度上属于真正意义上的“低成本制作作品”。在宣传上，厂家也会把低价格作为一种营销策略来诱惑玩家，导致大多数玩家认为低成本作品 = 小品作。真正意义上的低成本作品是指资金仅维持最低程度制作所制作的作品。在营销、用户体验、效果特效上没有额外支出。大多数同人作品都能归于这一类，是由于启动资金缺乏所形成的一种特定式作品。而商业化作品所说的低成本主要是横向对比同类厂商制作该产品时所花费的费用。属于片面化的“低成本”。正是因为这种“低成本”的限制，使得商业化的“低成本”越来越靠向“小品作”的道路。

由于篇幅的限制，商业化小品作大多数都会以“拔”来作为内容卖点吸引眼球，“拔”的直观视觉冲击力可以让玩家的注意力放置于 H scene 等场景之中，忽视掉他过于薄弱的剧本以及游戏时间。





趋势

自从 08 年的次贷危机后，世界就开始进入了快节奏的生活道路。越来越多的人们拥有了“碎片时间”，游戏作为人们消费时间的道具，对人们选择时间的态度改变极为敏感，也开始逐步向满足碎片化模式发展。手游、页游等新兴游戏模式的兴起就诞生于这个大环境前提之下。端游等需要花费大量时间的游戏要么开始做起了收缩战略，要么就向 moba 这类快节奏对战方向发展。“快餐游戏”文化盛极一时。在这种全球式浪潮之下，Galgame 也开始发生了一些重大的变革。

众所周知，Galgame 的衰退严格来讲是在 03 年时开始的，当时许多小会社倒闭，无数良作被埋没在历史的尘埃之下。由于 03 年之前 Galgame 的基本架构还没有定型，泣、郁、燃、萌、拔的分类也只是初露矛头。各种题材的剧本层出不穷，狂系、黑暗系、燃系百家争鸣。03 年之后，支撑起这个百花争艳市场的中小会社率先经不住压力开始倒闭，业内人员流失严重。属于 Galgame 的“黄金时代”落下了帷幕。此后会社们渐渐摸清了玩家们的喜好，开始给 Galgame 套上一个又一个的框架。虽然不复百家争鸣的盛况，但也有了某种独尊儒术的盛威，这也证明 Galgame 虽然失去了一些东西，但好歹没有走错方向。

我认为 Galgame 真正开始有衰退的趋势出现在于 08 年之后。由于快节奏的生活习惯使得 Galgame 这种需要花费大量时间才能通关的游戏举步维艰。虽然拥有存储功能，但是文字型游戏连贯游玩与断断续续玩的体验感有着天壤之别。和读书一样，Galgame 非常注重一鼓作气，再而衰，三而竭。“碎片时间”更是加剧了这个问题：如果 2 次游玩时间隔的久远致使你想去翻看前面的剧情，但是 Galgame 又没有书本的便利，很难找到之前的剧情点。久而久之玩家们就拥有了一种惰性。这种惰性具体表现为玩家更容易接受浅显易懂的 Galgame。轻松愉快的剧情设计能使玩家即使忘记前面内容也能很容易的继续玩下去。甜品类 Galgame 在玩家心中的分量也越来越大。这也是废萌兴起的原因之一。

外部原因是因为日本轻小说界的崛起，Galgame 的剧本家们犹如泄洪般从 Galgame 业界出走奔向轻小说界。直至今天，知名的 Galgame 剧本家大多数都在轻小说界拥有至少一部自己名下的作品。在口味渐渐刁钻的 Galgame 玩家面前，还是轻小说作品更轻松的

可以盈利。使得轻小说业界开始成为 Galgame 剧本家们的避难所。

08 年之后的废萌潮便是在这种背景下爆发，Galgame 厂商开始为如何适应“碎片化时间”而努力。



源起

Galgame 厂商为适应“碎片化时间”所寻找的思路大致可以分为 2 种。一种是将原本多时间打碎进行整理。废萌就是在这种定义下最贴切的产物。即使你阅读中间时间间隔过长也并不会妨碍你对剧情的理解。本身本质并没有过于深沉的内容，仅仅为娱乐玩家而制作。这样就可以将原本需要的长时间打散碎片化填充进玩家们的碎片时间。而另一种方法就是缩减全游戏时长，令游戏所需时间变短的方式来补充碎片时间。这种方式的主要载体就是小品作。

小品作的商业起源于 08 年，但是到 10 年才被广大会社所接受。曾经是同人社团和中小厂家“专利项目”的小品作开始被越来越多的厂商所接受。根据 sofmap 官网上现在的数据显示。2010 年全年记载中有贩卖的小品作为 4 部，2011 年有 34 部，2012 年有 39 部，2013 年有 21 部，2014 年有 28 部，但是到了 2015 年，也就是彼女のセイイキ发售后的一年成爆炸式发展，拥有 195 部，截止 2016 年 5 月，今年小品作发售已经拥有 108 部。而在以同人作品为主的 gyutto 上所记载的小品作数量，2012 年为 219 部，2013 年有 231 部，2014 年有 253 部，2015 年有 227 部，2016 年截止至今已发售的小品作为 70 部。咋看之下数据差距很大，但是实际上数据显示确实没什么问题。Sofmap 面向的是商业化作品，这里最能直观查询商业化的小品作的数量动向。而 gyutto 的数据中是以同人游戏作品为主的发售数据。原本小品作便是同人游戏作品的领域。能拥有如此基数的小品系作品并不是什么很特别的事情。从 sofmap 的数据中我们可以看出，与 Navel 的『近月少女的礼仪』所带动的伪娘风潮类似，feng 的『彼女のセイイキ』也激起了 Galgame 界的商业化小品作的制作热潮。



利弊

小品作和低成本作品，原本都只是同人作品与中小会社在承担不起庞大的游戏制作费用时妥协所孕育而出的产物。对同人社团来说，它是社团进入这个业界所投递的敲门砖。有些著名会社也是从同人社团发展过来的，他们当时所发行的游戏因承担不起过高制作费用所以选择制作低成本作品与小品作来成为他们的出道作。枕社的前身同人社团水镜遍在 2005 年时发售了由他们制作的著名的同人低成本作品『灯穗奇谭』。此作的制作人员在往后也成为了组成枕社的核心骨干成员。小品作与低成本作品也为许多人赢得了声望名誉。著名的 Galgame 剧本家るーすぼーい先生在 2004 年帮助同人社团 Circle Mebius 发售了『夏之灯火』来作为他的出道作品。片岡とも的同人作品『水仙』更是为他赢得了业界的一片赞誉。

同人社团一直作为 Galgame 的新鲜血液所在活动，在业界萎靡的今天，同人社团所带来的人才血液更是宝贵。目前为止 Galgame 业界中最重要的剧本家与画师中的著名的人物大多数都属于 2010 年之前遍已经投身于业界之中的。10 年之后能展露才华的人都是凤毛麟角般的存在了。拿人员流失最严重的剧本家来说，10 年之后能拿的出手的也就只有範乃秋晴等寥寥数人罢了。商业化小品作的流入，让原本就已经接近饱和的同人市场空间进一步的缩小。诚然，商业化小品作的进入能冲刷这几年泡沫化的 Galgame 市场。使得一些滥竽充数的作品尽早退场，扩出足够的市场来给那些佳作有表现的舞台。但是，即使再优秀的同人作品他对比专业的商业化产品还是拥有明显的不足之处的。

从根本原因上来看，同人社团所能拥有的资源与实力不能与整个商业会社相抗衡。在体验感上，低成本产品的性质会让同人社团放弃 CV 等这些锦上添花的要素，只保留最基础的剧本、立绘、CG、音乐等制作。这相当于已经

放弃了一部分的市场需求。在日本，声优文化已经形成了一种只属于日本特有的文化形式。一些声优受众会根据声优来选择购买作品。这种偶像声优产业不仅仅在被称为表界的动画产业中盛行，在里界也占有一席之地。好的声优对于作品的魅力加成是成倍数的。在立绘CG方面，一个专业的画师成长历程需要经历漫长的时间来完善。同人社团的画师的名气与水平远无法和成熟的商业画师所相提并论。在当今Galgame推广中，大多数玩家习惯通过立绘CG来作为他们判断作品的好坏的第一眼印象。由于涉及剧透等问题，被誉为Galgame灵魂的剧本却并不能帮助作品做出完善的推广。如果需要以剧本来推广作品必须要制作一部体验版，显然同人社团对这点真是有心无力。根据前面Gyutto所统计的数据来看，一年发售的同人小品作至少有200部，玩家想要从这200部挖掘出优良的作品无疑是大海捞针。大多数优秀的同人作品主要是靠玩家口碑来进行有效推广，这种方法虽然有效但是效率太慢。在时隔一月如隔一世的Galgame更新潮流中这种推广早已经跟不上步伐了。在商业作品的绝对优势面前，同人社团毫无任何优势可言，可以预见，一场针对同人作品的大清洗即将到来。

在商业小品作清洗掉低素质作品后，必然会将屠刀挥向正常运作的同人社团。当大清洗结束后能存活下来的社团还能有多少我并不能很清楚的预测，但是势必会使原本就已经开始显露颓势的业界再一次衰退。从前我们拥有雨伞日伞、black box等一系列优秀的同人社团，现在我们还能说出几个现在还在活跃的优秀社团呢？从前我们拥有像里见しば等杰出的独立游戏制作人，而如今还有多少人能奋斗在这个行业的前线呢？

祸兮福之所倚，福兮祸之所伏。这个行业需要顺应时代做出改变，但是这种改变从同人业界开始到底是对还是错，也许只有时间才能为我们解答这一切。







小品作与商业作

Feng的彼女のセイイキ还有一个吸引眼球的卖点。那就是大名鼎鼎的“买抱枕送游戏”。唔……从营销手法上来看，这是一个非常棒的手法。他成功抓住了玩家对特典的期望情感。本质上，他是利用了日本玩家收集嗜好而衍生的一种手法。很久以前Galgame中就已经出现了特典商法：同一款游戏的初回版在不同商店中买会有不同的特典附赠。最常见的手法就是不同的商店附赠的挂画不同：例如，sofmap中送的特典是一位女主的画像，虎穴是另一位女主的画像等等诸如此类的手法。对于日本玩家来说，排队购买初回版然后收藏特典将游戏挂在二手网站上卖是非常常见的事情。厂商看见同一样商品变个花样就能卖出2倍甚至好几倍的销量也乐于继续实行这种营销策略，从而造成了日本玩家略微扭曲的游戏购买价值观。

作为业界一线公司，feng深谙其间所蕴藏的商机，并将其进一步发展：挂画算什么，我们送抱枕！抱枕赠送对日本玩家的吸引力可不仅仅是挂画所能媲美的。如果说挂画在宅群中属于小康生活的象征，那么抱枕便是小资产阶级的代表。在定价策略上，feng巧妙的将送抱枕的豪华版定价为9980日元——一部普通Galgame所贩卖的价格。使得绝大多数玩家对这个价格并不会感到反感，他们已经习惯于一部





在 feng 为商业小品作开疆辟土的同时，其余各大会社自然都想进入里面分一杯羹。light 便专门为小品作重新创立了一个品牌，那就是 campus。它全面克隆了 feng 的成功之道。抱枕商法、分割商法等营销手法都学的有模有样。而ハルウソ系列便是 campus 的开门作品。

在游戏性上，我认为ハルウソ系列在某种程度上借鉴了 minori 的『ソレヨリノ前奏詩』和 Yatagarasu 的『古色迷宫轮舞曲』。男主的看透谎言能力与宫坂終的能力极为相似，而且谎言等重点词也与『古色迷宫轮舞曲』一样做了字体飘红标记。本以为这作是 campus 的开门作，那么肯定会有些瑕疵出现。但未曾料到这个系列的质量相当不错。campus 也没有 feng 的立牌坊习惯，大胆的和玩家说这系列就是一作一个平行世界，明确的表明了自己属于小品作品牌的位置。从各作的标题我们可以清晰的了解到此系列是依托四季来讲述的故事。春夏秋冬四季分别对应四位女主，冬季所代表的帝堂雪華这位学生会长是全作最具魅力的人物，所有的伏笔都与其相关，如果想解开麻保志学园的秘密的话，那一定就在最后一部以冬季为代表的作品上。light 不亏是分割商法的老手，将所有玩家最期待的事物全部放在最后展示。过早推出人气角色导致后续作品携接无力的 feng 还需多多学习。

在剧情上，已经发售的春夏两部作品各有千秋。ハルウソ以冲击性的告白为头展开，通过男主所属的猫爪社的活动推进故事剧情发展。以一系列的伏笔为后续作品铺垫了世界观，最后的结局转折亦出人意料。而相对于前作在剧情上的铺垫与解谜，ナツウソ则专注于描写男女主的心里描写，讲述了两人由隔阂到恋人的转变。虽然剧情上没有对前作的伏笔进行回收和补完，但是胜在过渡自然。ナツウソ为了突出女主的魅力上狠狠的下了一番功夫。将女主的傲娇魅力表现的淋漓尽致。



G algame 作品定价为 9980 日元。更别提这是大名鼎鼎的 feng 的作品，甚至凉香的抱枕就已经值回了这个票价。这就给业界一种错觉：只要我的特典足够吸引人，即使作品再烂也会有人买单。要知道，彼女のセイイキ的本质是小品作，在本文开头我便已经提到了商业小品作的制作成本横向对比同类正常作品的成本是非常低的。而且还能卖到同类作品的价格。这在资本市场中就像血腥味一般聚集了一群名为资本家的鲨鱼。至于这群鲨鱼的数量，看看彼女のセイイキ发售后一年的 2015 年小品作的数量增长比例就知道了。

正常的市场情况下，游戏本身和特典应该属于连携关系。特典是附属于作品本身的产物。但是现今日本的 G algame 市场，特典早已有种喧宾夺主的气焰，玩家开始更注重特典而非作品本身的质量。这种原本属于潜规则的商法，开始被 feng 拉至大庭广众之下，使得越来越多的厂商开始明白了玩家的这种本质心理。一款制作成本减半甚至更少的作品和一款制作精良的作品能够卖到相同的价位。其间的差距只是一部特典的问题。那群嗜血的鲨鱼会选择哪边用脚趾想都可以想的到了。

长此以往，业界会陷入“劣币驱逐良币”的困境，普通作品会被注重特典质量的商业小品作挤压到失去立足空间，从而陷入进退两难的境地。整个业界发展方向会产生严重畸形。并且商业小品作带来的低门槛也会让市场中出现更多作品良莠不齐的状况。泡沫化现象再次出现，进一步拖累 Galgame 界的正常发展。到那时，业界可不仅仅是挤出脓血就能治愈，而是需要真正的药入膏肓了——虽然现在某些顽疾已经需要扒皮换血才能解决了。



Campus 也决心将ハルウソ系列当做自家的招牌，几乎所有的作品全是与ハルウソ具有相同的世界观的作品。这也体现出了 campus 对ハルウソ系列拥有莫大的信心。一个新会社将宝全部压在新出的第一个系列作品的情况是极其罕见的。即使以吃老本著称的 CIRCUS 也没有一开始就把宝全压在初音岛系列，而ハルウソ系列的表现也没有令 campus 失望。当月遍冲到了 getchu 销量的第 14 位。对于一个新品牌来说成绩斐然。



天文時計のアリア

此作属于 campus 发售的第二部作品。隶属于ハルウソ系列的外传。是在同一个世界观下不同的故事。此作最大的意义是完善了ハルウソ系列的世界观，又为其埋下了一系列的伏笔。

故事讲述的是“星灵”的女主为了知晓何为“幸福”而前往男主身边最终知晓“幸福”是靠自己双手得来而非赐予。其实整个故事充满了反讽意味。能够赐予任何人他所希望的“幸福”的女主最后不惜削减自己的寿命换来的感悟即是“幸福”必须要靠自己的双手去获取。这样就完全否定了女主存在的意义。女主本身就属于时钟塔上给人“幸福”的“星灵”，前半生几乎都在为这个目标而生活着。但是她自己最后所得到的领悟却与她之前的所作所为完全背道而驰。这样结局女主的消失也并不是令人感到太多的意外。开放式结局的选择也同样令人有些意外：男主是会继续在时钟塔等待女主复活的那一天还是听从女主的吩咐去寻找属于自身的“幸福”呢? 结局学妹的出现也仿佛是在告诫玩家一般。



总体而言，此作的剧情稍微逊色于ハルウソ系列，但是作为一个外传性质的作品，他已经成功达成了自己的使命。此作的存在使得ハルウソ系列在玩家心中的地位上了一个台阶。亦说明了麻保志学园这潭水远比玩家所想的要深很多。

罪恋×2/3

Campus 第 4 部作品遵循了双数为ハルウソ系列作嫁衣的传统，也是一部ハルウソ系列的外传作品。不知是否受到了 feng 的『学校のセイイキ』双女主的影响，此作公布时也选择了使用双女主。嗯～按照 campus 对 feng 的全程照搬态度来看，出现这样一个情况也并没有什么好奇怪的。或者说在情理之中更为合适。

从现在已经公布的剧情介绍开看，本作是一部讲述罪与赎罪的恋爱故事。男主水沢光一儿时玩伴レイナ的死令他无比自责，也令他不敢在直视心中曾经的那份情感。但是レイナ死后幽灵的出现让他不得不再次面对这份罪恶感。就这样，水沢光一、レイナ、光一的义妹めぐり，三人的命运又再次交织在一起。而心中的那份恋情，亦成为了罪证……



讲述赎罪与恋爱的故事，在 Galgame 中并不是一个很特别的题材。知名会社 minori 便十分热衷这个题材，出过一系列关于罪与赎罪的故事。而最近大热的动漫作品『迷家』也是讲述与此类似的故事。为过去所绊，鼓起勇气斩断枷锁，直面曾经的创伤，走向没有迷惘的未来。再加上 1 男 2 女的人物配置，三角恋便自然而然浮现在脑海中。鉴于小品作的格局限制，此作最大的看点便是关于麻保志学园世界观的补完和伏笔的回收了，而对剧情的深意，可能还比不上他的前辈アリア。希望神堂劲能够将罪与爱的题材上写出一些新意。

这作启用了一葉モカ作为原画师，画风虽然没有和 campus 以往的作品相差多少，但是亮丽的上色却独树一帜。本作作为ハルウソ世界观补完计划中的一员，将于今年的 7 月 29 日发售，期待能为我们呈现更多关于麻保志学园的秘密。



这就使得此作人设看起来实用性满满。

此作发售日预订为8月，比罪恋 ×2/3 只晚一个月。速度之快也着实令人惊叹。要知道虽然小品作的制作周期变短，但实际上还是需要2-3个月的制作时间，而campus居然能隔月便出新作，这在业界也实属罕见。而本作有没有因为赶工而导致质量下降，就让我们在8月拭目以待——没有跳票的情况下。

Campus成立之后的一系列作品注定了他身为商业小品作旗帜的地位。因为feng并不会永远在小品作的道路上走下去，而到时候接过feng的小品作大旗的必定会是campus。Light为了campus注入了太多心血也注定他并不会就此退出这个市场，吸收feng成功经验的campus开始渐渐摸索出了一套属于自己的经验方式。当AKB2、LASS等会社还在小心翼翼的试探这个市场的同时，campus早已在这条路上越走越远。

Triangle Love -Apricot Fizz-



按以往的常识来算，campus的第五部作品应该是ハルウソ系列的秋篇，一部本篇一部外传早已算是campus的固定套路。但是campus却出人意料的发布了一作短篇，这作也并非ハルウソ系列的外传作品。而是一部全新的独立作品。

Campus可能是在罪恋 ×2/3 题材上看到了一丝兴致。本作直接把三角恋打上了标签，上演2女争一夫的戏码。

故事讲述了由于长期相处在一起的3位主角，女主彩梦与华凛，都对男主充产生了一种朋友以上恋人未满的感觉。2人害怕3人的关系的破碎而将这份情感藏于心中。打破这个现状的是华凛即将转学的消息，彩梦便下定决心告白，怎料第二天华凛突然回来了。之后3人的关系该迈向何方?

乍一看，这剧情简介好熟悉！堪为三角恋的典范式剧情模板。这种剧情发展模式在Galgame中能拉出一打的作品。从现在已经放出的配图来看。此作应该属于彩梦为主的作品。因此剧情介绍中是以彩梦主动为前提所展开的。所以别纠结为什么华凛转学先告白的是彩梦而不是华凛。华凛铁定是下部作品的女主了。到时候这剧情介绍就会正常了……画师泉まひる也为此作的人物和CG上色采取了高光处理。



AKB2

手垢塗れの天使

如果说业界哪位最桀骜不驯，那么AKB2的社长三舛啓必定会榜上提名。而AKB3作为AKB2专门为商业化而建立的招牌，小品作这条金灿灿的道路自然不会逃离社长的眼睛。手垢塗れの天使便是AKB3作为正式进入这个领域的敲门砖。而此作的介绍也一如既往彰显了社长的霸王之气：此作并非是堕落作品，而是属于励志作品！切记！此作并非是堕落作品，而是属于励志作品！为了实现自己儿时的梦想，主角如月嶺衣奈毅然决定，成为偶像！为了完成了自己梦想的如月嶺衣奈，却至今干着打杂的活，离灯光下那个舞台越来越远。为此失望





的她觉得自己被埋没，于是愤然去找事务所的制作人理论。制作人便将她带进某个豪华酒店中给她个机会。于是，她便献身投入了她期望已久的偶像道路。

注意！此作并非是堕落作品，而是属于励志作品！一个女孩为了儿时心中的梦想忍受着屈辱才踏入了那个她梦寐以求的舞台。这其中的思想斗争要有多激烈，她是抱着怎样的决心才会下这样的决定啊！社长大人在教大家人生道理啊！一个鲜艳的舞台背后一定拥有一堆不可告人的交易啊！你们这群死宅整天玩着破解我的游戏还叽叽歪歪个不停！现在就让你们认清下什么是现实！

社长大人以身作则为各位玩家生动形象的上了一堂现实课。特意花了大价钱让知名剧本家和泉万夜加盟此作当主笔。首席画师秋空もみぢ为此作献上了精心绘制的立绘人设。无一不是在表达出社长大人坚定要将玩家们从苦海中拯救出来的信心。看来社长大人完全没有因为在之前豪气放言说要用Denuvo来防止盗版没想到当天即被破解打脸而生气，反而以玩家自身出发，苦口婆心的规劝玩家早离苦海，要更加注重现实。而且在社长的普世关爱下，游戏特意做了个副音轨来关爱玩家。听过的人纷纷被社长的努力所感动，大声叱喝那些说社长得了失心疯的人说这绝不是一个失心疯的人所能做出来的。这样一位悲天悯人、可歌可泣的社长大人还能往哪里找啊。限于小品作的能力承载限制，本作虽然没有将社长大人的心声完全展示给玩家，但是核心精神要领早已尽在此中。

好了，关于社长的话到此打住。说回游戏，本作继承了AKB3一贯高质量的作风。

剧本、立绘、音乐无一不是出自名家之手。和泉万夜作为此类剧本的老手，各种情节拈手即来，配合的天衣无缝。在营销模式上，此作也彰显了社长那霸若无人的气势。大手一挥否定了feng的抱枕分割路线，依旧使用往常的策略来为此作保驾护航。可能是由于5月大作云集的关系，社长的此作并未拥有一个较好的成绩，希望社长能再接再厉，继续发扬良苦用心的心思为玩家做游戏。





Pure Marriage
赤い糸物語 まどか編



Lass 在进入小品作领域虽然比 light 晚了一会，但是他在小品作上投入丝毫不亚于 light。Lass pixy 便是 lass 为小品作所建立的新的分社。本社实力派画师森山しじみ为其首发作品 Pure Marriage 系列担任主力画师。社长剣技マナ为其担任剧本主笔。可能是对 feng 的抱枕商法存在顾虑，亦或者是对小品作市场的担忧。Lass 并不像 light 一样直接照搬 feng 的营销策略。而是间接融合了一些。万恶的万金油分割商法虽然是 lass 的营销首选。但是 lass 放弃了抱枕商法，选择了保守的传统特典商法。可见 LASS 对抱枕商法还是持保留态度。

本作剧情走的是英雄救美式路线。“多谢大侠的大恩大德，小女子无以回报，只能以身相许”这句话便可概括故事起源。被拯救的大小姐広原セリカ的强势加盟使得青梅竹马的星ヶ丘まどか和实妹花咲さくら产生危机感，也加入到男主花咲桃真的新娘候补人中。

从剧情上来说，如何将一个老套的题材写出新意是很考验剧本家的一件事情。而此作却另开新辟，以女主为男主的默默付出作切入点，着重刻画男女主双方之间的情感交集。这样使得男主无论选择哪位女主，都会令玩家感到由衷的欣慰。虽然玩家会为其余未被选上的女主感到一丝悲哀，但是想到后续作品会拥有男主和她所属的幸福，也会感到释然。在剧情结构上，抛去后半部分的甜蜜描写，将主要内容全部集中于前半部分使得剧情发展过于急促。不同于ハルウソ的埋伏笔手法，Pure Marriage 一口气便讲完了 3 位女主的感情脉路，这样就会使得后续作品中可能出现新瓶装旧酒的情况。玩家已经明白了其余女主的感情脉路，后面除了硬着头皮继续往这个大纲里塞内容和写大量与剧情无关的甜蜜描写之外没有其他出路了。。这样就显示出了 lass 首次面对分割商法的窘迫之处，不熟悉作品的剧情切割点与人物伏笔的相辅相成。这点也是情有可原，毕竟不是谁都像是 light 一样是分割商法的老手。

本作还有一个最大的特点就是差分 CG 的大量运用，一张 CG 的反复利用率早已超过了饱和值。再加上此作曾跳票过一次的经历，lass 明显是对于 lass pixy 要在小品作今后的方向性和定位还不明确，导致此作频频出现一系列低等级的错误。希望 lass pixy 能在后续作品中尽快找到自己的方向，做出一部令人满意的作品来。

Noesis

如果说业界哪些知名会社最早开始步入商业小品作的领域，IG 旗下的子品牌 Noesis 肯定榜上有名。早在 07 年 Noesis 便曾经出过一部小品作,但是直到08年的『マーブル★ブルマ』才让这个品牌正式进入了玩家们的眼中。由于 08年之后的废萌潮的爆发和快节奏生活的影响，让 Noesis 这个原本只为杉菜水姬的弟子咖啡贵族作为练手的品牌也越来越得到瞩目。甚至在 2011 年推出了『CURE GIRL』这款并非小品作的作品。虽然现在 Noesis 由于咖啡贵族的离开处于无限期的暂停之中，但是他对商业化小品作的发展探明了道路。

在 08 年之前，商业化小品作中并未出现真正意义上属于萌拔的作品。Noesis 的『マーブル★ブルマ』证实了萌拔不仅仅在大作中拥有生存空间，在小品作中也拥有一定的市场空间。后续 作品『フリフレ』的热卖更是验证了这项观点。『フリフレ』的热卖让自信心爆棚的咖啡贵族和 IG 开始准备推出『CURE GIRL』这部作品来做转型之作，哪知兵败南山，最后又退回到了小品作的市场。

Noesis 那时候小品作的营销思路还不成熟，只能依靠原先 Galgame 的营销思路来进行，虽然作品一时红火，但是都没有找出一条真正能够长时间盈利的道路，而『フリフレ』







也令 Noesis 错误的以为该作能火是因为在题材上选对了方向。以致于在后面很长一段时间内 Noesis 都是将大尺度和重口味当做作品的卖点来塑造游戏。慢慢的将作品的重心转向拔作领域。咖啡贵族的画风精致有余而色气不足。他不擅长绘制 H scene 的 CG 的弱点也在越来越多的重口味作品中暴露无遗。几款难得可贵的萌系作品却都让铃鹿美弥担任剧本。铃鹿美弥善于悬疑推理剧，他和杉菜水姬在 IG 意气相投都喜欢偏黑暗系的作品。是一个偏科很严重的剧本家。让他写阳光的萌系作品，他是写不出萌系女主的萌点与令人回味的日常来的。IG 也意识到了这点并在新作『flower』里让志水はつみ担任剧本而非铃鹿美弥。剧本的错误、画师的错误、定位的错误，使得 Noesis 虽然很早就进入了小品作的领域，但是玩家一直将其当做一个大尺度拔作的品牌，陷入了行将就木的状况。而咖啡贵族的离开也成为了压死骆驼的最后一根稻草，这个为咖啡贵族所打造的品牌，最终也随着咖啡贵族的离开陷入了沉睡。

美少女万华镜



众所周知的美少女万华镜已经成为现象级作品。它所带来的成就早已超越了一般小品作，即使将范围扩大到拔作系列，能与其并肩的也屈指可数。如果说暴雪是属于游戏界的金字招牌的话，那么 ωstar 凭借美少女万华镜系列也能称得上属于商业小品作中的“暴雪”。“出师未捷身先死，长使英雄泪满襟”。这句诗是最符合各位英雄在玩过美少女万华镜系列后的感受。关于美少女万华镜的溢美之词太多，我在这亦不想复述。美少女万华镜凭借着出色的质量“一力降十会”，将那些只会在营销手法上耍心眼的同行们甩出很远。

美少女万华镜其实并不属于 feng 所营造的小品作的新规则下的产物，也不像 Noesis 一样具有警示意义，但是他的出色质量又令我们讨论小品作时不得不提的一部作品。

在画师上，著名的插画师八宝备仁为其镇场。八宝备仁的作品肉感十足，上色油而不腻，线条精细，笔下人物风华绝伦，实用性极佳。而美少女万华镜系列更是他的集大成作。CG 插画精美细腻，人物肉感写实，无一不在撩动着玩家们的荷尔蒙。

在剧情上，他讲述了一个作家为了取材而在一间旅馆中遇见了一位不可思议的少女莲华，莲华使用了万华镜为作家呈上了一个又一个的故事。吉祥寺ドロレス很巧妙的将系列作品分割成一个个故事，各个故事中又毫无关联，每个故事都是全新的故事。这样使得系列题材的选择无限制的扩大，而万华镜这件道具也将整个故事笼上了奇幻的色彩。玩家根据系列顺序游玩下来，颇有一股在读『聊斋志异』等短篇小说集似的享受。每篇故事的结构布局巧妙，笔下人物栩栩如生，都很难令人想到这是一部偏拔系列的作品。鉴于小品作的限制，吉祥寺虽然构造出了一系列曲折离奇的人物世界，吸血鬼、地缚灵、虚幻人、末日世界中的机器人等人物属性也可以体现出吉祥寺的构思之奇，却在故事思想上并没有太多深入。但是通过一部部作品，我们也可以看出吉祥寺也正在尽力对故事情节以及结局思想的完善。从第一部的平淡的剧情思考人与吸血鬼的关系，到第二部讲述现实与虚拟的分界，再到第三部反思人类与机器人的关系，吉祥寺正在一步步为他的作品添加灵魂。





在游戏性上，美少女万华镜很意外的引入了动态 CG。要知道，动态 CG 的制作成本并不低，虽然只有几帧的动画，但是他却是要耗费画师大量的精力。而且还不提美少女万华镜本质上是属于小品作范围，但是这个制作成本绝不止一般小品作所能承受的范围了。而且该系列的动态 CG 数量大多都在 5 张或以上，知名使用动态 CG 的 SQUEEZ 和竹子社等会社的动态 CG 数量也几乎就是这个数量。相对于财大气粗的 SQUEEZ 等社，我很难相信 ωstar 拥有足够的财力支撑动态 CG 的制作。所以有相当一段时间内我都认为 ωstar 是在赔本赚吆喝。

在声优选择上，美少女万华镜也都是选择了知名声优。樱井浩美、青叶苹果、御苑生メイ、真田朱音等业界知名声优都为系列女主配过音。

印象鲜明的原画、感触人心的故事、实用饱满的游戏性、悦耳动人的配音。这些要素组成了这件万华镜，这件讴歌了人物汗与血、带走了玩家精与泪的万华镜。

尾声

截止至今，越来越多的会社开始随着 feng 的这股风潮投入到了小品作的领域。这股风潮也与之前 Navel 的伪娘风潮在本质上有着截然不同。他会对未来 Galgame 的市场产生一定的冲击作用。这股冲击对 galgame 市场是好是坏？是喜是忧？能否改变现今 galgame 的困境？不管怎么说，同人市场与商业市场都会随之发生变动。

未来将会如何？我们自己也不知道。▲

新刊好評販售中！

sakakiworks.taobao.com



20位登场少女的角色设定

+



22P插画+20P设定

+



3个武装高校阵营

Nerium
OLEANDER
Sakaki . Workshop

方舟圣歌

迷宫探索

战旗玩法



折覚工作室正式成立

社团处女座方舟圣歌

制作中，尽请期待

迷宫进行自由探索

体验不一样的AVG玩法

好玩的SLG部分让你爱不释手

还有可爱的妖精等待着你的收集



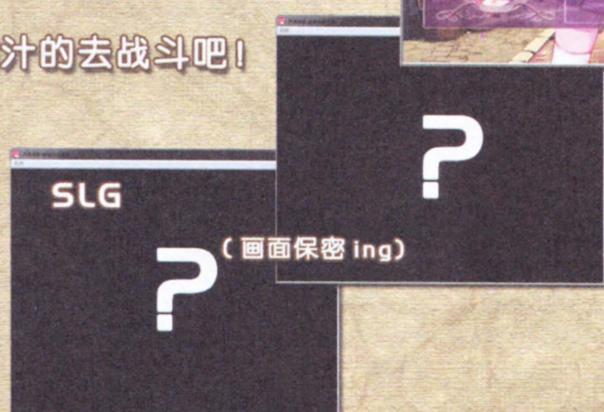
官方微博（新）:http://weibo.com/spmax

由玩家来决定角色未来的方向！



华丽而精美的 AVG 元素！
跌宕起伏的剧情内容
及许多的丰富的游戏 CG 和
隐藏要素等着你的探索

丰富的战略选择！
获胜不仅仅是只有一种方法！
也许看上去敌人是难以战胜的
但是你的精灵会帮助你！
绞尽脑汁的去战斗吧！





独具特色的转职及进阶系统!!每个角色都有对立的两个职业可以选择转职并在后期进行进阶根据其对立的不同角色的性格表现也会发生变化，每一个角色既可以成为温柔的天使，也可以成为暴戾的恶魔！

转职及进阶系统
绝赞亮相！

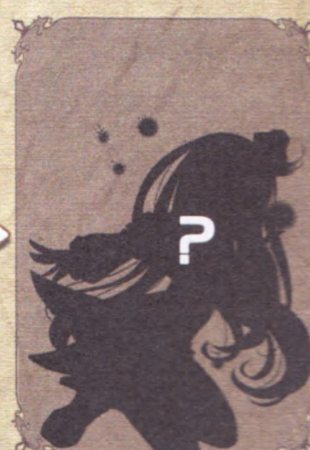
初心者



佑福祭祀



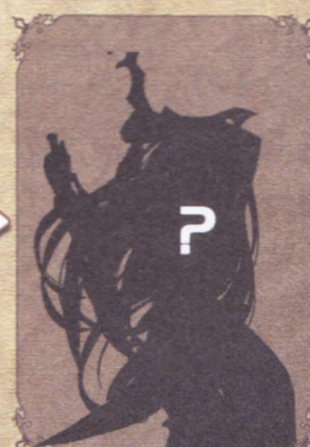
???



战争修女



???



当角色进一步进阶之后
其特性可以进一步提升
帮助您在战场上更加的
耀眼！

Propaganda/Poster by 折翼工作室

TWO DIMENSIONS MONIC

二次元狂热出品

TRADING CARD GAME MANIA

卡牌联萌 TCG

试刊号

制作开始

Weiß Schwarz

Chaos

Vanguard

Precious Memories

Ange Vierge

以及更多萌系TCG

二次元狂热

TWO DIMENSIONS MANIA

93

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jediliao@163.com

封底故事

『离别』







光盘定价 25 非卖品